月刊 NEO·GEO FREAK

1997年10月１日発行（毎月１回・１日発行） 第３巻第10号 通巻29号

SNK公認[NEO·GEOオフィシャル情報誌]

# ネオジオフリーク

10 1997 590yen 月号 芸文社



サムライスピリッツ～侍魂～
特別付録
3D CGポスター

真説サムライスピリッツ
武士道烈伝
★妖花慟哭之章・終盤攻略

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
★対人戦攻略&連続技★隠しキャラ情報

SNK新作情報
サムライスピリッツ～侍魂～
幕末浪漫～月華の剣士
パルスターブラスト

連載
生駒治美"碧い砂時計"
安井邦彦"遊びは終わりだ!!"
野中政宏"へへ、燃えたろ?"


HYPER NEOGEO 64 TM
ROUND TRIP RV
RV、ハッピー。
気の合う仲間が集まれば、さあ、レースのはじまりだ!!
LAND ROVER
DISCOVERY
TOYOTA
PAJERO
RECREATION SNK VEHICLE
ROUND TRIP RV
TM
©SNK 1997
GO!
SELECT YOUR CAR
FIELD FOX
HYPER NEOGEO 64
超!ネオジオ、登場。
『ラウンドトリップRV』『サムライスピリッツ』に乞うご期待!!
TM


HYPER NEOGEO64™
新生 サムライスピリッツ、見参。
侍魂 SAMURAI SPIRITS™
©SNK 1997
The Future Is Now
SNK®
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp

SCITRON PONY CANYON

# SCITRON LABEL NEW RELEASE

# THE KING OF FIGHTERS'97 Arrange Sound Trax

**CD 97.9.19 ON SALE**



CD:PCCB-00279 ¥2,548(税込)

初回特典 特製CTインデックス

## SNK 新世界楽曲雑技団

遂に登場「K・O・F'97」アレンジサウンドトラックス！
新世界楽曲雑技団による快心のアレンジの数々。
「サイコソルジャーREMIX'97」をはじめ、庵のボーカル曲アンプラグドバージョンや、
はては「チョイボンゲ音頭」まで。これはもう聴くしかない。

<収録曲>
4th Fire(タイトル)//ESAKA FOREVER(草薙 京)/Bloody(オロチ四天王)/サイコソルジャーREMIX'97(サイコソルジャーチーム)/Still Green(矢吹 真吾)/COOLJAM(八神 庵)/CONTROL CRISIS(バーサクステージ)/Rhythmic Hallucination(中ボスステージ)/The Origin Of Mind(ラスボスステージ)/MIRTHLESS(スタッフロール)/チョイボンゲ音頭(CDオリジナル),他

**サウンドトラックCD大好評発売中!**

-SCITRON 1500 SERIES-

### THE KING OF FIGHTERS '97／SNK 新世界楽曲雑技団

KOF'97オリジナルアルバムはなんと! 2枚組で登場。S.E. COLLECTIONを含め42曲で大満足のオリジナルサウンドCDに、大人気キャラクターのVOICE COLLECTIONのみ収録のシングルCDが付いています。新キャラクターも加わり、とどまるところを知らないKOF! 解説書、楽譜付き。

CD:PCCB-00273 ¥1,529(税込)



## -SCITRON 1500 SERIES-



CD 97.9.19 ON SALE

### コットン2/サクセス

CD:PCCB-00278 ¥1,529(税込)
初回特典:スーパーピクチャーCD

あのコットンが帰ってきた! ゲームの面白さ、キャラクターの可愛らしさ、などなど大幅にパワーアップした「コットン2」のオリジナルBGMとVOICE&S.E.を1500 シリーズで早くもCD化! 解説書、楽譜付き。

<収録曲>
ORIGINAL VERSION/VOICE COLLECTION/S.E. COLLECTION

## -Fantastic Character Series-

CD 97.9.19 ON SALE

### マリーのアトリエ/ガスト

CD:PCCB-00280 ¥2,548(税込)
初回特典:スーパーピクチャーCD
オリジナル全曲からガストサウンドチームがベストセレクションの13曲に、弦楽カルテット、ピアノなどのアコースティックなアンサンブルで味付けて、ちょっぴりクラシカルな、フルアレンジアルバム!

CD 97.10.1 ON SALE

### My Dream ~On Airが待てなくて~/日本クリエイト

CD:PCCB-00282 ¥2,548(税込)
初回特典:スーパーピクチャーCD

## 「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中

日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz)/北海道放送(HBC/北海道/1287kHz) 深夜25：00~25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz) 21：25~21：55
RKB毎日放送(RKB/九州/1278KHz) 深夜24：40~25：10

**パーソナリティー：子安武人、氷上恭子**
9/10月放送予定のラジオドラマは「KOF'97」

CD 97.10.1 ON SALE
-RADIO DRAMA-
THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD 激突編/SNK
CD:PCCB-00281 ¥2,548(税込)

## -RADIO DRAMA-

CD 97.9.3 ON SALE

### 卒業Vacation ドラマCD/Marcus

CD:PCCB-00277 ¥2,548(税込)
聖華女子高校の生徒達が巻き込まれるコミカルホラーストーリー!! 「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!
キャスト
伊東由紀恵役:岡本麻見/三波亮子役:岡田純子/戸塚いずみ役:牧島有希/志村まみ役:金丸日向子/横山めぐみ役:山崎和佳奈/犬塚さおり役:荻森侚子/中本静役:久川綾/加藤美夏役:嶋方淳子/安田舞奈役:中島千里/石橋美佐子役:南場千絵子/幽霊役:古川登志夫
演出:千葉 繁

サウンドトラックCD大好評発売中!
-Fantastic Character Series-
卒業Vacation/Marcus 毎日コミュニケーションズ
CD:PCCB-00276 ¥2,548(税込)

PONY CANYON SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/

お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

# NEO·GEO FREAK 10月号



★=プレゼントのあるページを表してます
☆=賞品制度を導入している投稿ページを表してます


表紙●サムライスピリッツ〜侍魂〜 ©SNK 1997
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）
NEO・GEOはSNKの登録商標です



# 侍魂 SAMURAI SPIRITS™

## サムライスピリッツ〜侍魂〜



## ついに明らかになった新たなシステムと武器設定を公開!

※画面写真及びシステム内容は開発中のものです。

SNK
業務用NH64　発売日未定／価格未定
家庭用ROM　—
家庭用CD　—
SS　—
PS　—
容量未定
格闘アクション

キャラクターも公開され、発売が待ち遠しい『侍魂』。システムの方も従来のものに加え、新要素がいっぱいだ！
今回紹介するシステムはまだほんの一部でしかないが、『侍魂』の感じはつかめるはず。各キャラクターの武器設定も、あわせて紹介するぞ！
サムライたちの新しい世界に、どっぷり浸ってみよう！

# システム紹介

## 基本操作

レバー：キャラクターの移動、立ち、しゃがみ、ジャンプなどをおこなう。
A【防御】：防御動作をおこなう。
B【弱攻撃】：攻撃動作をおこなう。攻撃力は低いが、素早く、スキが小さい攻撃が多い。
C【強攻撃】：攻撃動作をおこなう。攻撃力は高いが、スキが大きい攻撃が多い。
D【ダッシュ】：ダッシュ移動をおこなう。レバー＋Dで、走り込み（フリーダッシュ）ができる。

### ●走り込み

Dボタンを押しながらレバーをいずれかに入れると、キャラクターがその方向に自在に走りまわるようになる。
相手を壁ぎわや崖っぷちに追いこんだりする時など、有効に活用しよう。戦略にも幅が広がる。



気合い入れて走る！ 走り込みだとどうなるんだろう？

## スタミナゲージ

キャラクターの足元にあるタテのゲージが『スタミナゲージ』だ。
スタミナは、ダッシュしたり、攻撃を空振りしたりすると消費され、時間が経つと徐々に回復していく。
スタミナが0になると、ゲージの上に×が大きく表示され、そのキャラクターは『息切れ状態』になり、大きなスキができてしまうのだ。どの程度の硬直があるかは現時点では不明だが、残りの体力が少ないと命取りになりかねない。
戦略を考えないで闘うと、すぐに『息切れ状態』になってしまうので、ゲージに注意しながら闘おう。



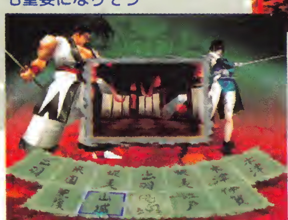
息切れすると、へたりこんじゃうのだ

## フィールド移行

対戦中にある条件を満たすと、壁や床などを突き抜けて違うステージへと移行することがある。
例えば、攻撃を受けたキャラが壁に激突すると、壁が破壊されて、2人とも違うバトルステージへと移ってしまう。もちろん、移動した先のステージで、すぐに試合は再開されるぞ。
今までにない斬新なシステムで、よりリアルな演出が楽しめるというわけだ。
その他、サムライシリーズならではの『修羅』『羅刹』の剣質選択があるのはもちろん、『鍔競り合い』や『怒り爆発』なども、新たな演出で3D化されている。さらに、『オート防御』や『オート怒り爆発』などができる『初心者モード』も設定されているらしい。これなら、いきなり3Dでとまどっている人も、充分に練習できるね。
現時点では詳しいシステム内容はまだ明かされていないが、次号以降で公開していくので、楽しみに待っててね！



怒りゲージの使い道はまだ詳細不明。次号を待て！



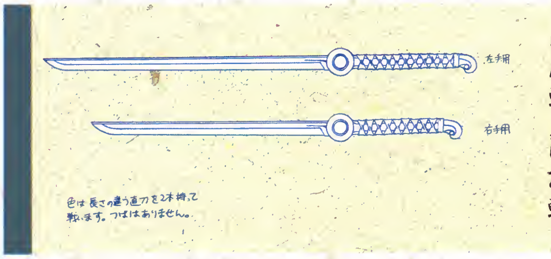
ステージ選択画面。戦略的にも重要になりそう




## 手にした2本の刀で何を斬りゆくのか…

プロフィールからして、謎に包まれている色。ユガに操られているようだが、心を取り戻す時はくるのだろうか。
ストーリー上、大きな鍵を握っているような感じ。謎が明かされる時が楽しみだ。

刀銘：陰魔輪（おんまりん）、陽神輪（ようしんりん）






二刀流の色。どんな闘い方をするんだろう？



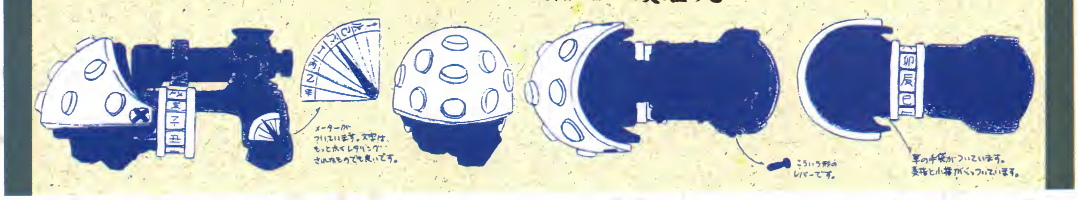

## 大きな敵に立ち向かい破岩丸が火を吹く！

一見怖そうだが、実はいい人っぽい磐馬。武器を自作したりと手先は器用だが、その巨体からして、パワーキャラであることは疑いようがない。
姓は柳生だが、十兵衛と関わりがあるのだろうか？



かな～りデカい磐馬。やはりパワーキャラ!?

火器銘：破岩丸（はがんまる）





ふっ飛ばし攻撃？　必殺技の1種なのだろうか



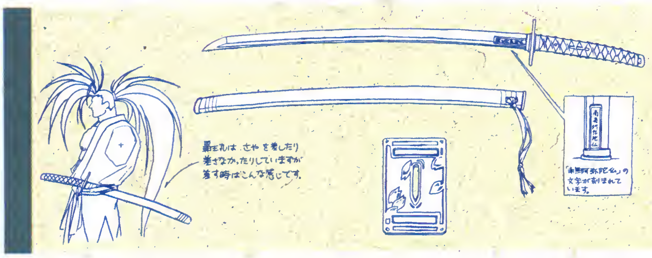
ガードがボタンっていうのは、慣れるまでつらそう…



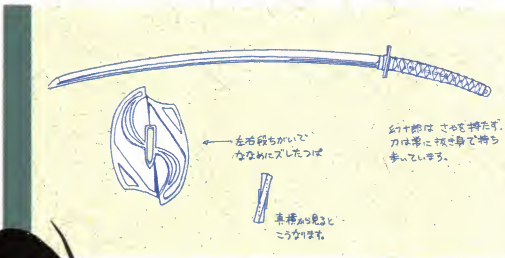

## 力強いその腕で暗黒なる者を斬る

一段と男っぽさが増したような覇王丸。常に前向きな彼のこと、半陽の男として色に追われるのもうなづける。
腰にとっくりを下げているし、RPGに続いて格闘ゲームでも酒攻撃の復活か？

刀銘：名刀（めいとう） 河豚毒（ふぐどく）



 ※9月号の色のプロフィールで一部変更がありました。正しくは、三体教：2尺8寸、1尺7寸、2尺9寸です。




刀銘：銘刀(めいとう) 梅鶯毒(ばいおうどく)

# 牙神幻十郎



**異形の者を斬り払い**
**宿敵・覇王丸を追う**

暗い影を宿した鋭い眼光は、3Dでも健在。派手な必殺技の多い幻十郎だが、五光斬のグラフィックはさぞかし立派なものになるのでは…。いつも連れているカエルは、今回も登場するのだろうか？

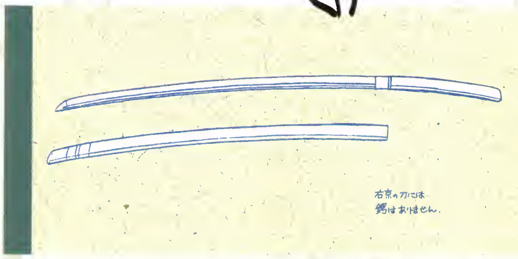
# 橘右京



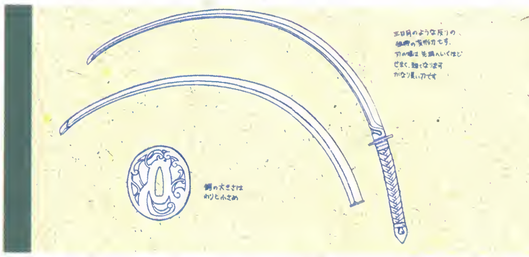
**自作の刀を手に**
**愛する人のために立つ**

今回もやはり愛しい人のために行動する右京。長い髪を下の方でまとめた姿には、驚いた人も多いだろう。秘剣ささめゆきで、3Dのリンゴが八方に飛び散ったりしたら面白いかも。

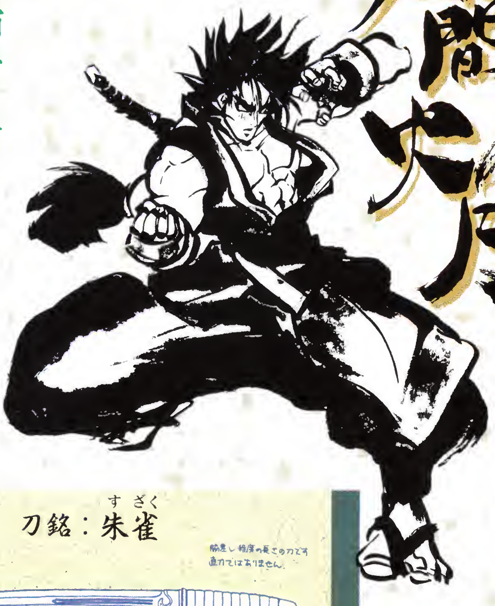
刀銘：無名(むめい)



刀銘：青龍(せいりゅう)



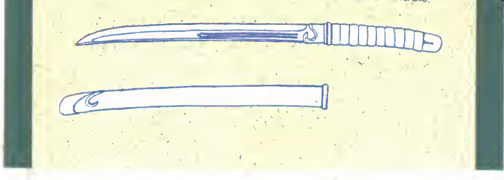

# 風間火月



**養父の消息を求め**
**愛刀・朱雀が舞う**

ほんの少し、たくましくなったような火月。派手な必殺技の数々がどう3D化されるのか、興味はつきない。
ところで、ストーリー上でからんでいる葉月も、3D化されるのだろうか…？

刀銘：朱雀(すざく)




# 風間蒼月



**常人には扱えぬ刀を背に**
**人形師抹殺におもむく**

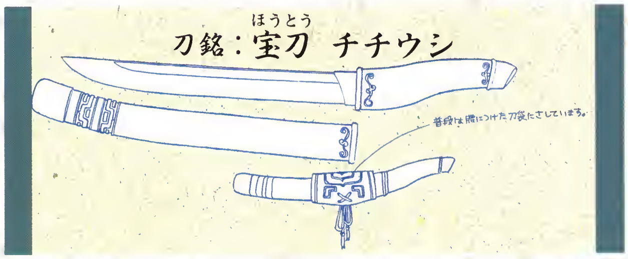
見た目は『天サム』から変わっていない。あの強さもそのままだろうか？
火月のストーリーからすると、謎に包まれた過去も少しは明かされそうな感じだし、ファンにはたまらないかも⁉

## ナコルル

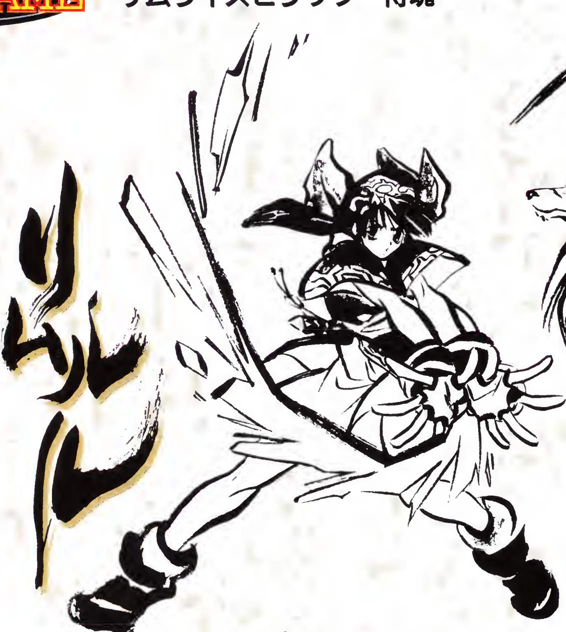


### 父の形見の宝刀で大自然を守るために…

相棒のママハハ＆シクルゥも健在。修羅、羅刹で表情やスタイルが変わったりするのも、健在だとよいのだが…。360度構造のステージだし、2D以上に動物を使った技は、トリッキーになるかも?

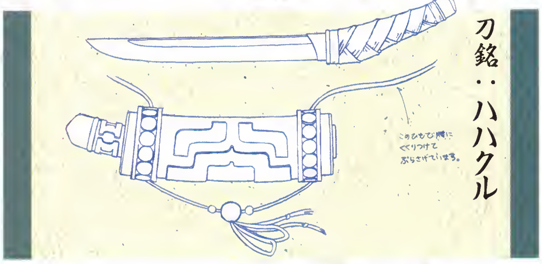



## リムルル



### 村の人々の想いを受けコンルとともに闘う

衣装が変わり、幼さが強調されたようなリムルル。あらわになった素足に心を奪われたファンも多いのでは…。精神的にはかなり成長したようだが、あの可愛らしい動作の数々は健在かな?



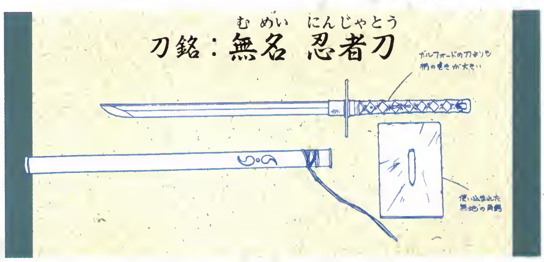

## 服部半蔵



### 異変を解決するため忍者刀が闇を裂く

衣装は変わったが、相変わらず素顔は隠されたまま。惜しいような気もするが、忍びらしくてよいかも。

モズ落としがリアルになったら、見てるだけでもかなり痛そうな気がする。



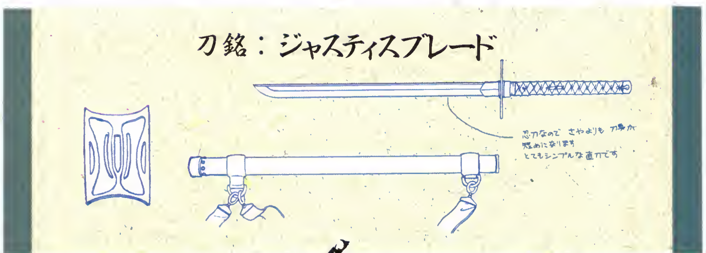

## ガルフォード



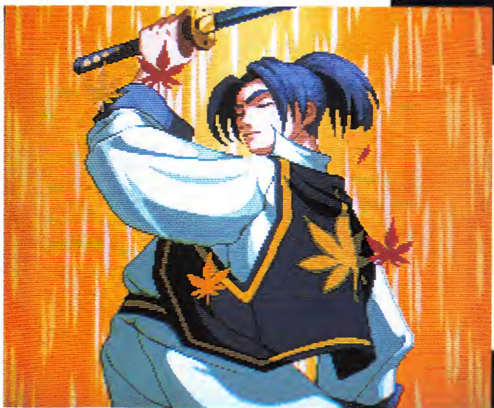
### 正義を誓った刀で邪悪なるものを斬る

シルエットがかなりすっきりしたガルフォード。パピィの首に巻かれたマフラーって、ひょっとして師匠にもらった物なのでは…。

この正義の人が、どうストーリーに絡むのかが楽しみ。

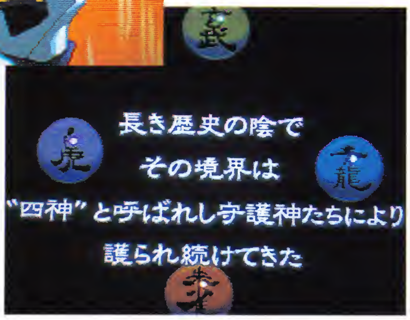






# 続報!!
## 幕末浪漫 月華の剣士

TM


幕末という動乱の時代
歴史には決して
語られることのない
戦いがあった——。

# お待ちかね 画面写真大公開!!

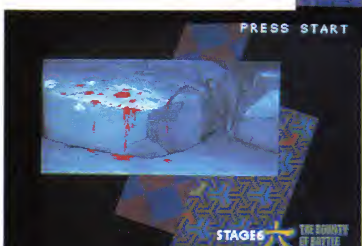
前号でお伝えしたSNK最新格闘ゲーム『幕末浪漫　月華の剣士』の続報が届いたぞ！
今号では守矢と雪、そして主人公である楓のイラストとデモ画面を大公開だ！

| SNK | |
|---|---|
| 業務用MVS | 発売日未定／価格未定 |
| 家庭用ROM | 発売日未定／価格未定 |
| 家庭用CD | 発売日未定／価格未定 |
| SS | —／— |
| PS | —／— |
| 容量未定 | 格闘アクション |










## どうなる⁉ システム＆グラフィック

本誌で紹介するのは今回で2回目となる『月華の剣士』。システム、技コマンドなどは来月発表予定（情報がまだ出てないの、許ちて）。
しかし、今回紹介したデモ画面を見るかぎり、グラフィックの面において、今までのSNK格闘ゲームにない、かなりなめらかな印象を与える仕上がりになっている。
また、サムライシリーズとは違った〝カタナバトル〟と予想されるだけに、そのシステムもきっと斬新なものになるだろう。
折しも、近代への布石となった幕末という時代を舞台に繰り広げられる『月華の剣士』、格闘ゲームの新たな夜明けとなるか⁉
待て次号！




これは鷲塚慶一郎の勝利メッセージかな？　新撰組隊士らしい台詞だ

※画面写真は開発中のものです。

# 主人公楓を含む3キャラのイラストを大公開!

## 楓（かえで）

## 師匠の死の真相を知るため旅を続ける少年剣士



師匠の仇を討つため旅をしている本編主人公。戦闘中に何らかのきっかけで覚醒し、人格とルックス、流派までもが変わってしまう。

前号紹介した原画に比べると、ちょっと幼い感じがするかな。覚醒後のイラストも早く見てみたいね。




これを見ると、楓は謝罪して殺っちゃうタイプのようだ。しかし、かっこいいねぇ

## 御名方守矢（みなかたもりや）

## 黙して何も語らず ただ己の剣を究めるのみ



孤高の天才剣士、御名方守矢。彼が17歳の時に事件は起きた。その直後、彼は何もいわずに楓たちのもとを去る。それから5年、守矢はさらにその剣術を磨きつつ、旅を続けている…。

前号紹介した設定原画では後ろを向いていて分からなかったけど、帯ではなくベルトのようなものをしてる。ロングコートをまとったり、腕にリングをつけたりと、西洋風なアクセサリーがお気に入りらしい。刀の鍔（つば）が変わった形をしているのも注目だ。

## 雪（ゆき）

## 信じる者のために 槍を手に旅出つ少女



例の事件が起こったのは雪が13歳の時だった。血のついた刀を握る守矢と師匠の骸。そして、何もいわずに去った守矢を追う楓。この事件をきっかけに、バラバラになってしまった3人。

しかし、彼女は彼らを信じ、事件の真相を知るために、2人を追っている。

長いブロンドの髪、白い肌、スレンダーで凛（りん）としたイメージを与える雪。設定原画とあまり変わっていないような彼女だが、今号のイラストでは着物のスリットが見えない。

実際動いてみないと、どんなデザインなのかはっきりしたことはいえないが、個人的には動きやすいし、足が見えるし、スリットがあった方がいいかな、なんてね（滅）。




キッツいお言葉といい、りりしいお姿といい、クールビューティーでんなぁ♡

# パルスターブラスト

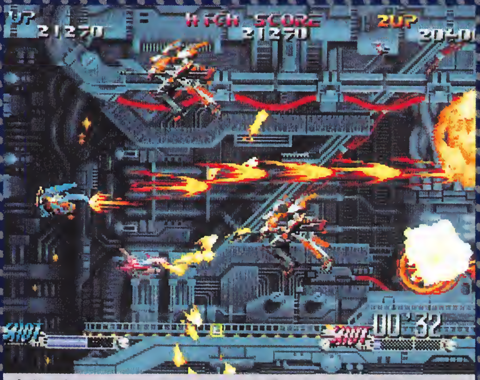
細部まで描きこまれたグラフィックが好評だった『パルスター』。その『パルスター』が、2年の歳月を経て、さらにパワーアップしてその姿を現した。
今回は、その美しいグラフィックを充分に堪能してくれ！




## あの名作シューティング第2弾がついに登場！超美麗なグラフィックがもうすぐ見られるぞ！

| | |
|---|---|
| メーカー名 | |
| 業務用MVS | 発売日未定／価格未定 |
| 家庭用ROM | 発売日未定／価格未定 |
| 家庭用CD | 発売日未定／価格未定 |
| SS | |
| PS | |
| 容量未定 | シューティング |

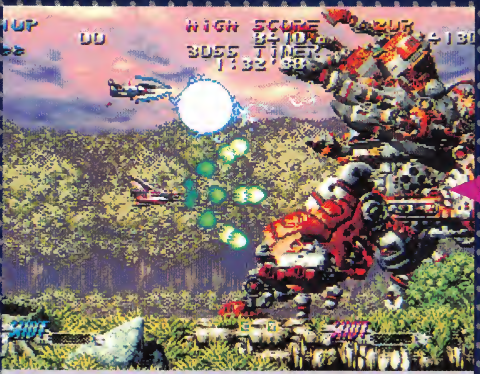




今回の敵はメカで、ロボットなどが登場する。右下の数字は一体…




ついに2人同時プレイが可能に！ 敵の出現数も増えるのか？



ボスキャラが登場！ どうやら時間制限があるようだ




メッセージが表示される。このあと…

※画面写真およびシステムは開発中のものです。

## ゲーム概要

ネオジオンシューティングの金字塔『パルスター』。それの続編にあたるのが、この『パルスターブラスト』だ。
今回は待望の2人同時プレイができるようになっている。これは前作のように2人が交互にプレイするというものではない。お互いが協力すれば、楽しさ2倍、攻略難度は2分の1(？)になるだろう。
世界観は、前作は敵キャラや背景など生物的なものだったが、『ブラスト』では細部までリアルに描きこまれたメカ的なものになっている。グロテスクな昆虫っぽい敵などがいなくなるのは少し寂しいかもしれないが、そのぶん新たな敵の出現に期待しよう。
また、プレイヤーのプレイ状況に応じて、画面上に褒めたり、けなしたりといったメッセージが挿入されるようになっている。闘争心を非常にあおられるぞ。
コンティニューは前作と違い、その場で復帰するものになっている。ある程度前の画面に戻ることがなくなったので、攻略が比較的楽になるだろう。それなりの腕があればの話だけどね。

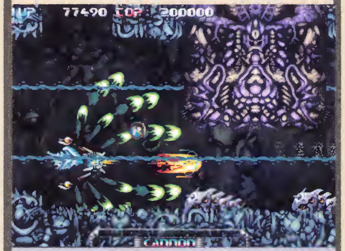
## 前作『パルスター』を振り返る

'95年8月に登場した、まさに"名作"の名に相応しいシューティングゲーム。その美しいグラフィックは、当時の他のシューティングゲームを圧倒するものがあった。

システムはシンプルで、操作も単純なもの。使用するのはレバーと2つのボタンだけ。

自機のショットのパワーアップは3種類、その他スピードアップなどもアイテムによってできる。

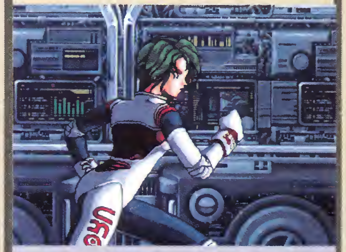
ボイジャーとイオ2つのオプションがあり、それぞれが



ボイジャーがあると、強力なショットが撃てた

バリアの役を果たす他、ボイジャーは取ったアイテムによって5種類のショットが撃てる。

ストーリーは、主人公パイロットの山崎薫が異生命体の軍を倒すため、攻撃部隊"パ



緑の髪がかわいい薫。『ブラスト』でも主人公だといいね

ルスター"の一員として参加するというもの。

『ブラスト』の主人公が、人気の非常に高いこの薫なのか、気になる点ではある。

## 基本操作

操作に使うのは、レバーと、A、B2つのボタンのみ。これは前作と変わらずだ。レバーで8方向に動くことができ、ボタンでショットを撃つ。

ただし、ボタンの役割が変わっている。Aボタンがノーマルショットの発射で、Bボタンがチャージショット、つまりため撃ちをするボタンになっている。

また、Bボタンで「チャージショットブレイク」という、前作にはなかった行動をすることができる。

前作ではBボタンはオプションのイオを固定させたり、固定を解除したりという役割を持っていたが、今回はその役割を持っていないようだ。イオはなくなってしまったのだろうか…？

### 操作方法

| | |
|---|---|
| レバー | 8方向に機体を移動。 |
| Aボタン | ノーマルショットの発射。連打することでラピッドショットを発射。 |
| Bボタン | チャージショットの発射。チャージショットブレイクに使用。 |



ショットの使い分けが、非常に重要に!?

## ラピッドショット

Aボタンを連打することで撃つことができるショット。連打数によって、ショットが広範囲に撃てるようになる、前作から継承されたシステム。

前作では、画面下のゲージが連射数に応じてたまっていき、そのたまり具合によって数段階にパワーアップした。『ブラスト』でも数段階にパワーアップするのかは不明。



ラピッドショットを撃つには連射だー

## チャージショット

Bボタンで発射できるショット。敵キャラに大きなダメージを与えることができる強力なショットで、対ボスキャラ戦では必須といえる。

また、このチャージショットで敵をまとめて倒すと、得点が倍、さらに倍と増えていくため、点数稼ぎにおいても重要だろう。

このチャージショットで、チャージショットブレイクという新たな行動をすることができる。名称から想像するに、さらに強力なチャージショットが撃てるというものかもしれない。詳しくは分かり次第紹介するぞ。



チャージショット発射の瞬間？

## ショットゲージ

画面下のショットゲージは、前作では左右2分割されており、ゲージ中央から左に赤く伸びるゲージがラピッドショット、右に伸びるゲージがチャージショットに対応していたが、『ブラスト』ではゲージが1つになっている。

ひょっとすると、ラピッドショットかチャージショットのどちらかが数段階にパワーアップすることがなくなったとか、チャージショットが他のシューティングゲームでいうボンバーの役割をしており、段階がまったくない、Bボタンを押すだけで発射されるシ[illegible]




ゲージが1本に。1Pと2Pで長さが違うのも気になる




ゲージは2つに分かれていた

## 機体選択

この『ブラスト』では、自機を4種類の中から選択することができる。機体によって攻撃方法が変化するのはもちろん、前述したチャージショットで敵を倒した時に入る得点の倍率までもが変化するのだ。おそらく攻撃能力の低い機体ほど、敵を倒した時に入る得点が多くなるのではないだろうか？

さらに機体の中には、パワーアップアイテムを取っても、一切パワーアップしないものもある。これはかなり上級者向けの機体であろう。




1Pと2Pで機体の形が違う

保存版

# NF編集部が探し出した'97年度版裏技集第2弾!!

# ネオジオ特選裏技集'97

## Vol.2

### タイトル部分の見方

各ゲームのタイトル部分のカッコ内に表記されている３種類の英文字は、その裏技ができるハードを表しています。Mが業務用基板MVS、Rが家庭用ROM、CDが家庭用CDです。

全国の裏技ファンの皆さん。１ヵ月の間、お待たせ致しました。今月の特集も前号に引き続き、「ネオジオ特選裏技集」'97年度版Vol.２をお送りしよう。編集部で確認された数々の裏技、存分に楽しんで欲しい。

Vol.２の今号では、1995年のアクションから1997年の７月まで発売されたソフトの裏技を紹介していくぞ!!

## 1995年

シューティング

### パルスター

●後半ステージが選択できる（CD）

ステージセレクト画面で、各ステージに合わせてＡＢＣＤボタンを同時に押すだけ。１ステージに合わせてＡＢＣＤボタン同時押しで５面、２ステージに合わせて同じ手順で６面、３ステージに合わせて同じ手順で７面、４ステージに合わせて同じ手順で８面、というように選択できる。



ある特定のステージ、または後半のステージを練習したい人におススメ

●フルパワーコマンド（CD）

各ステージの開始時もしくは一度やられたあとの無敵状態時（点滅している時）に、「↑、↑、↓、↓、↑、←、A、B」の順にコマンドを入力。成功すればボイジャー２段階、イオ２つ、スピード３段階というパワーアップが追加される。初心者の味方ともいえる裏技だ。


はじめからフルパワーアップ！　かなり便利だよ♡

●おまけグラフィックが見られる（CD）

パソコンでファイルを開くと、AVIファイルのムービーや、BMPファイルなどのおまけグラフィックを見ることができる。パソコンを持っている人はぜひ見てみよう。

●デモ画面が見られる（CD）

タイトル画面のメインメニュー中に、１P側で「レバー＋←を７回、レバー＋→を１回」入力して、１Pか２PのA～Dいずれかのボタンを押すと、各ステージのデモ画面が観賞できるぞ。ちなみに１PのAが１面、１PのBが２面、１PのCが３面、１PのDが４面、２PのAが５面という風に選べる。


各ステージ、どれもかっこいいっス。ぜひ御覧あれ

●隠しデモが見られる（CD）

タイトル画面のメインメニュー中に、１P側のレバー＋←を７回入力する。そしてレバー＋→を１回入力し、→にレバーを入れたまま、１P側のAボタンを押す。すると隠しデモが見られるのだ。


これは必見！　キレイなリアルCG映像が見れるのだ!!

クイズ

### クイズ・キング・オブ・ファイターズ

●超クイズ必殺技コマンド（M・R・CD）

クイズの問題に正解し、必殺技ゲージ点灯時に、別表にあるコマンドを入力。成功すれば相手の体力ゲージを大幅に減らすことができる超クイズ必殺技が出せるぞ。

この技が使えるのは、格闘クイズか対戦プレイの時だけなので、使う時は注意してね。


超必殺技は格闘ゲーム同様、かなりのダメージを与えるぞ

#### 超必殺技コマンド

| 名前 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| テリー・ボガード | パワーゲイザー | ↓↙←↙→+BC |
| 不知火　舞 | 超必殺忍蜂 | →↙→+BC |
| リョウ・サカザキ | 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+A |
| ロバート・ガルシア | 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+A |
| 覇王丸 | 超弧月斬 | →↙↓↘+A |
| ナコルル | 超アムベヤトロ | →↘↓↙←+A |
| ギース・ハワード | レイジングストーム | ↙→↘↓↙←↘+BC |
| ヴォルフガング・クラウザー | カイザーウェイブ | ←↗+AC |
| 天草四郎時貞 | 超怨獄死霊刃 | ←↗+AC |
| タクマ・サカザキ | 覇王至高拳 | →←↙↓↘→+A |

### NEO・GEO CD SPECIAL

●いきなり1級（CD）

最初にクラスマッチモードのゲーム選択画面で、自分の選んだゲームにカーソルを合わせ、「B、C、C、B、スタートボタン×3回」と入力すると、カーソルを合わせたゲームが、いきなり１級にクラスアップしてしまう。



簡単なコマンドで、あっという間に１級ですぅ


※技コマンドは、すべてマイキャラが右向きの時のものです。

# 1996年

## ADKワールド

### ●19YYの隠し技（CD）

ブロッケンの階級が少佐以上の時、プレイ中にABCD同時押しをすると、ジャーマントルネードという隠し技が使えるぞ。

かなり威力のある技なので、役立つこと間違いなしだ。



隠し技ジャーマントルネード。出るのは遅いけど威力はあるぞ

### ●マッドマン登場（CD）

まずゲームをスタートさせる。そして作戦名が表示されている時に、2P側のレバーを上に入れたまま、ACボタンを押しっ放しにする。これで、マッドマンが使えるようになる。



激強マッドマン。精霊さんに感謝しよう♡

### ●遊べるスタッフロール（CD）

次の6つの条件を満たすと、シューティングゲームとして遊べる、スタッフロールが選べるようになる。

①19YYで少佐以上に昇進する。

②カフェ・ド・ADK内の3つのコーナーに入る。

③ブラウン研究所で、各キャラのメッセージを最低1種類、19人分見る。

④超絶最強選手権で、誰か1キャラのエンディングを見る。

⑤NEOクイズで、エンディングを見る。

⑥お便り紹介を1回見る。

条件をクリアしたコーナーには星印がつくので、分かりやすくなっているぞ。




精霊アドンでシューティングができるのだ！

### ●ゼウスが使える（CD）

超絶最強選手権のキャラ選択画面で、「↑、↓、←、→＋A、C（もしくはB、D）」と順に押していくだけ。これで、ボスキャラのゼウスをプレイヤーキャラにできるぞ。




隠しキャラ、ゼウス登場！ ぜひ使ってくれ

## スポーツ

## ビックトーナメントゴルフ

### ●隠しコース（CD）

グランドスラムモードでグランドスラムを達成すると、隠しコースであるスコットランド・リンクスコースがプレイできるようになる。

また、各モードのコースセレクト時に←↙↓↘→＋Dと入力すると、グランドスラムを達成しなくてもリンクスコースを呼び出すことができる。




隠しコースだけあって、リンクスはかなり難しいぞ

## 格闘アクション

## リアルバウト餓狼伝説

### ●隠し潜在能力デッドリーレイブ（M・R・CD）

『龍虎の拳2』にゲストキャラとして登場した若かりし日のギース。ナント！ 彼が持っていた必殺技「デッドリーレイブ」が最終奥義として使えるのだ。

出し方は、パワーゲージが「P.POWER」の時に、まず「→↘↓↙←→＋A」と入力。すると残像を残しつつ接近するので、相手にヒットしたらさらに「A、B、C、C、C、B、C、↓↙←＋C」と入力しよう。入力のコツは、コンビネーションアタックのように、ポンポンとタイミングよく押すことだ。

全部入れば10ヒット。最終奥義だけあって、かなり強力な技だ




### ●隠し技（M・R・CD）

必殺技の数が非常に多いこのゲーム。隠し技といわれる技の数も半端じゃない。各キャラの技のコマンドは別表の通りだ。

### 隠し技コマンド

| 名前 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| アンディ・ボガード | 疾風裏拳 | 強斬影拳～↙→＋C |
| ジョー・ヒガシ | 爆裂フック | 爆裂拳中に↓↘→＋A |
| ギース・ハワード | 裏雲隠し | 投げの間合いで↙＋C |
| | 絶命必中絞め | 裏雲隠し～↗＋C |
| 望月双角 | 天破 | 邪棍舞中に↙＋C |
| | 払破 | 邪棍舞中に↘＋C |
| | 降破 | 邪棍舞中に↗＋C |
| | 突破 | 邪棍舞中に→＋C |
| | 側破 | 邪棍舞中にD |
| ボブ・ウィルソン | ウルフファング | マッドスピンウルフ中にC連打 |
| ホンフゥ | 黒龍 | ←↙↓↘→＋C（空中の相手に当たる） |
| | 電光パチキ | 電光石火の地中にB連打 |
| ブルー・マリー | ホッピングプレス | ↓＋C（追い打ち攻撃） |
| | クイックスウェー | ↓↙←＋A |
| | バックドロップ | クイックスウェー中に←＋A |
| | フェイスロック | バックドロップ中に←＋B |
| フランコ・バッシュ | クイックステップ | ウェービングステップ中に→←＋B |
| | ダブルウェービングブロー | ←↙↓↘→＋D×2 |
| | メテオバックブロー | メテオタックル～↙→＋C |
| | ストレート | ハルマゲドンバスター中に↓↘→＋A |
| | バックフィニッシュ | ハルマゲドンバスター中に↓↘→＋B |
| | タックル | ハルマゲドンバスター中に↓↘→＋C |
| | フック | ハルマゲドンバスター中に↓↙←＋A |
| | ハイキック | ハルマゲドンバスター中に↓↙←＋B |
| | オメガショット | ハルマゲドンバスター中に↓↙←＋C |
| | アッパー | ハルマゲドンバスター中に→↓↘＋A |
| | リバースハイキック | ハルマゲドンバスター中に→↓↘＋B |
| | バイシクル | ハルマゲドンバスター中に→↓↘＋C |
| 山崎竜二 | 蛇使いキャンセル | 蛇使いため中にA |
| | 四段ドリル（2） | ドリル中、1秒間に8回C連打 |
| | 四段ドリル（3） | ドリル中、1秒間に10回C連打 |
| | 四段ドリル（4） | ドリル中、1秒間に16回C連打 |
| 秦　崇秀 | 帝王神眼拳鋼落 | 帝王神眼拳B中にA～C |
| 秦　崇雷 | 帝王神足拳（遠距離） | →→→＋A |
| ダック・キング | ブレイクハリケーン | ダックダンス後に↓↘→↓↘＋BC |
| | ダンシングキャリバー | ダックダンス後に↓↙←↓↙＋BC |
| | ローリングパニッシャー | ダックダンス後に←ため→←→＋BC |
| | ダイビングパニッシャー | ダックダンス後に空中で→↘↓＋BC |

# 神凰拳

## ●超神拳技コマンド（M・R・CD）

体力ゲージが赤い時か、天変地異アイテムを3つ持っている状態で、別表にあるような各キャラごとのコマンドを入力すると、超神拳技が使える。超神拳技とは、天変地異技を越える強力な必殺技だ。


スサノオの超神拳技である蒼名風雷拳。非常にハデでかっこいいぞ！

### 超神拳技コマンド

| 名前 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 破壊神スサノオ | 蒼明風雷拳 | ↓↘→↓↙←+CD |
| 聖天大聖　孫悟空 | 猿法術 | →←→←→+ABC |
| 福の神　弁財天 | 真空連斬 | →←→↘↓↙←+AB |
| 雷神チチ・風神ネネ | 転生風雷神 | ←→↙↘+ABCD |
| 酒の神　酒天童子 | 霊酒鬼神宿り | →↓↘→↓↘+ABのあとCボタン連打 |
| 連打貧乏神　紊天 | 八門連鎖陣 | ←→←↓↘→+ABCD |
| 人魚姫　シーナ | シーマインドストーム | ↓ため←→+BC |
| 死神　イグレット | ヘルインハビタント | ジャンプ中にレバー１回転+AB |

## ●ボス使用コマンド（M・R・CD）

使用可能になるキャラは、中ボスの獣神ベヒモスとサッキュバス・イーリス、最終ボスの魔王ルシファーの3人。

獣神ベヒモスを使うには、カーソルを酒天童子に合わせて「B、C、B、C、B、B、C」と入力したあとに、A or Dで決定。

サッキュバス・イーリスを使うには、カーソルを弁財天に合わせて「C、C、B、B、C、B、C」と入力したあとに、A or Dで決定。

魔王ルシファーを使うには、カーソルをスサノオに合わせて「B、C、C、C、B、B、B、C」と入力したあとに、A or Dで決定する。

各キャラの必殺技コマンドは別表の通りだ。

### ベヒモス

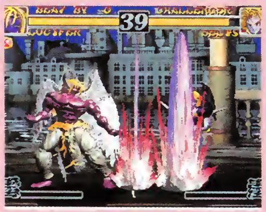
| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | ワイルドスナップ(属性　火) | ↓↘→+AorC |
| | デッドリーブレス(属性　火) | ↓↙←+A |
| | ニトロブレイク(属性　雷) | →↓↘+C |
| 天変地異技 | マーダーファング(属性　雷) | ↓↘→↓↘→+BC |
| | ハウリングビースト(属性　火) | →←↙↓↘→+AB |
| 超神拳技 | グランドエクスプロズン | ↓↙←↓↘→+CD |

### イーリス

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | ナイトメアウイング(属性　風) | ↓↘→↗+AorC |
| | ファントムクロイツ(属性　風) | →←→+BorD |
| | ダンシングニードル(属性　雷) | 空中で←↓↙+BorD |
| | バットイリュージョン(属性　風) | ↓↑+A |
| 天変地異技 | ルナティックジュエル(属性　雷) | ↓↙←↓↘→↓↙←+AB |
| | キリングチャリオット(属性　風) | →↓↘→↓↘+CD |
| 超神拳技 | ミッドナイトフィアー | →↘↓↙←↓↘→+BC |

### ルシファー

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | ペンタグラムドゥーン(属性　雷) | ←ため→+AorC |
| | ペンタグラムルイン(属性　雷) | ←ため→+BorD |
| | マインドウェイブ(属性　火) | ↓ため↑+AB |
| 天変地異技 | ダークサイドゲート(属性　雷) | ←ため→+ABC |
| | アンガーボディソニック(属性　火) | ←→←→+AB |
| 超神拳技 | フレアバースト | ABCD同時押しでためたあと、離す |


ルシファーVSイーリス。ボスキャラ同志で対戦もできるのだ



入力が成功すれば、選択画面にボスキャラが登場するぞ

# サムライスピリッツ天草降臨

## ●自決技（M・R・CD）

キャラクターが自決してしまう技。コマンドはプレイ中に「←→↘↓+スタートボタン」。この技を出すと、次のラウンドでは初めから怒り状態になるのだ。

ちなみに通常技キャンセルでも出せるぞ。


開始直後自決なんてのもありっス

## ●斬紅郎が使える（CD）

キャラクター選択画面でDボタンを押しながらAボタンを押す。これで、壬無月斬紅郎がキャラクター選択画面に登場する。ただし、使えるのはVSモードのみ。

前作同様、かなり強いぞ。必殺技コマンドは別表の通り。


VSモードのみ斬紅郎が使えるぞ

## ●追加必殺技（M・R・CD）

リムルル、火月、蒼月には追加必殺技のようなものが3つある。コマンドは別表の通り。


リムルルの追加必殺技。踏み込み中ACで頭から、BCは足から転ぶぞ

### 壬無月　斬紅郎

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | 無限流　無法拳 | ↓↘→+D |
| | 無限流　疾風拳 | ↓↘→+斬る |
| | 無限流　天崩斬 | →↓↘+斬る |
| | 無限流　不動 | →↓↘+D |
| 超必殺技 | 無限流　無限砲 | ←→↘↓+AB |

### 追加必殺技コマンド

| キャラ名 | 技名 | 特性 | コマンド |
|---|---|---|---|
| リムルル | ルプシ　カムイ | 転ぶ | 踏みこみ中AC(武器なし) |
| | ウェイサンペコル | | 踏みこみ中BD(武器なし) |
| 風間火月（羅刹） | 覚醒停止 | 炎邪覚醒を停止させる | 炎邪覚醒中ABCD |
| 風間蒼月（修羅） | 浮月操水 | 浮月の水玉を操作する | 浮月後ボタン押しっぱなし+レバー操作 |

## ●追加連続斬り（M・R・CD）

閑丸、火月、蒼月の3人には追加連続斬りが存在する。中でも閑丸のとどめ技は、かなりの屈辱技だ。



閑丸の追加連続斬り。ごめんなさいフィニッシュはかなり屈辱

### 追加連続斬りコマンド

| キャラ名 | コマンド |
|---|---|
| 緋雨閑丸 | C、C、D |
| 風間火月 | ①C、B、B、B |
| | ②C、C |
| 風間蒼月 | ①C、B、B、B |
| | ②C、C |

## ●斬紅郎の一撃絶命技!?（CD）

斬紅郎の技、無限流　無限砲は地上と空中で威力が変わる。空中で受けると地上で受けるよりも多大なダメージを受けてしまう。

なぜか空中で食らうと3斬となり、一撃でKOされてしまうのだ。

あぁ恐ろしい。みんな、ジャンプは計画的にね。



どひぃ。なぜか空中で食らうとえらい事になるのだ（涙）

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

### ●ボス使用コマンド(CD)

キャラクター選択画面で、スタートを押しながら「↑+B、→+C、←+A、↓+D」と入力しよう。成功すればCD版のみ、神楽ちづるとゲーニッツが使える。必殺技コマンドは別表の通り。



ボス、ゲーニッツと中ボスのちづるが使える

### ●三種の神器チーム(CD)

京、庵、ちづるの3人でチームを組むと三種の神器チームになり、専用の中間デモやエンディングを見ることができる。



CD版のみの特別エンディング。ファンは必見

### 神楽ちづる

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | 百活　天神の理 | →↓↘+AorC |
| | 弐百拾弐活　神速の祝詞 | →↘↓↙←+AorBorCorD |
| | 弐百拾弐活　神速の祝詞・天瑞 | 神速の祝詞動作中↓↙←+再ボタン入力 |
| | 百八活　玉響の瑟音 | ←↙↓↘→+AorC |
| 超必殺技 | 裏面八拾伍活　零技の礎 | ↓↙←↙↓↘→+AorC |
| | 裏面壱活　三籟の布陣 | ↓↙←↓↙←+BorD |

### ゲーニッツ

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | ЁНОКАЗЗ | ←↙↓↘→+AorBorCorD |
| | ВАНГЁ ТОКОБУСЭ | ↓↙←+A |
| | ВАНГЁ МАМЭЦУ | ↓↙←+C |
| | ГЁГА | ↓↙←+BorD |
| 超必殺技 | 真八稚女・МИЗУЧИ | ↓↙←↙↓↘→+AorC |
| | 真八稚女・ЖИССОКОКУ | パワーMAX時に↓↙←↙↓↘→+AorC |
| | ЯМИДОКОКУ | 投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+C |

### ●後ろにダッシュ(M・R・CD)

ダッシュする寸前に後ろ小ジャンプをする。その直後に前方向にレバーを入れ続けると、前を向いたまま後ろに走っていく。見た目はかなり変。



分かりにくいがお互い後ろに走ってます

### ●アテナが画面から消える(M・R・CD)

アテナのシャイニングクリスタルビットの終り際に、フランケンシュタイナー（クラーク）や、カイザースープレックス（クラウザー）をかける。すると通常より高く上昇し、一度画面から消えてから落ちてくる。この時のダメージは倍になることもあるぞ。

また、ローリングクレイドルならば最後の1～2回転が空振りしてしまい、クラークが1人で回転している哀れな姿がおがめるぞ。



超大ジャンプ。一度消えて再び落ちてくる

### ●クラーク楽勝法(M・R・CD)

なぜか紅丸は、ダウン中のクラークにしゃがみ弱キックを当てることができる。

この現象を利用すると一度ダウンさせたあと、しゃがみ弱キックキャンセル紅丸コレダーを繰り返すことができる。



なぜか当たる弱キック。あとは繰り返すだけでKOっス

### ●ビットをつけたまま動ける(M・R・CD)

アテナのシャイニングクリスタルビットを出している最中に、ダウンしない攻撃（弱攻撃など）を食らう。そのあと、すぐに（ビットが消える前に）もう一度シャイニングクリスタルビットを出すと、ビットをつけたまま普通の行動ができるようになるのだ。

この状態は、ビットが消える前に再び入力をすることで持続させることが可能だ。



ビットは再入力で維持できるぞ

## ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

### ●ボス使用コマンド(R)

シンクレアを呼び出すには、キャラクター選択画面でカーソルを刃に合わせてB、続いてその左のキャラに合わせてBという風に順々に1キャラずつ左にずらしながらBを押していく。最後にロバートに合わせてBボタンで「どうした！」という、シンクレアの挑発の声が聞こえたら成功だ。

ワイラーを呼び出すには、キャラクター選択画面でカーソルをロバートに合わせてC、続いてその右のキャラクターに合わせてCという風に順々に1キャラずつ右にずらしながらCを押していく。最後に、刃に合わせBボタンで「へへっ」というワイラーの挑発が聞こえたら成功。

対人戦、対CPU戦ともに使用可能。必殺技のコマンドは別表の通り。



コマンド入力に成功すれば、2人が使える



シンクレアVSワイラーなんてのもできる

### シンクレア

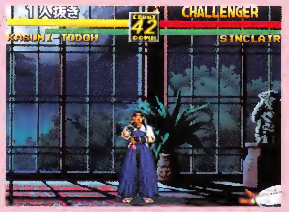
| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 特殊技 | ターニング・エッジ | ←+A |
| | スイッチバックソード | ←+B |
| | ターニング・スタップ | ←+AB |
| 必殺技 | ビジョンカッター | →←→+A |
| | 回転剣攻撃 | ↓↙←+A |
| | ダイブソード | ↓↑+A |
| 超必殺技 | ハイパーオーラ斬り | →←↙↓↘→+A |

### ワイラー

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 特殊技 | アコーズキック | ←+B |
| 必殺技 | レッドショルダー | →←→+A |
| | ブラック・アウト | ↓↘→+A |
| | 跳ね返し | ↓↑+A |

### ●香澄の勝利ポーズが変化(M・R・CD)

まず「KO」の文字が表示されている時に負けた方のプレイヤーが、Aボタンを押しっぱなしにしておく。すると、通常の勝利ポーズのあとに、〝くしゃみ〟をするのだ。



クションとくしゃみをする香澄。かわいいっス♡

※表中にある(武)、(素)、(素)は、(武)が武器取り出し状態を、(素)は武器収納状態を、(素)は武器落とし状態を表しています。

# NINJA MASTER'S

## ●ボス使用コマンド（M・R）

特定のコマンドを入力すると、ボスキャラの蘭丸と信長が使えるようになる。

キャラ選択画面で1P側の時は、カーソルをカムイに合わせて「←、↓、←、↑、←←、↓、←、↑、→、↓、→、↑+CD同時押し」を入力。2P側の時はカーソルをサスケに合わせて「→、↓、→、↑、→、↓、→、↑、←、↓、←、↑+CD同時押し」を入力しよう。

1P側と2P側でコマンドが違うので注意して欲しい。コマンドが成功すれば、激強のボスキャラ2人が使えるぞ。必殺技コマンドは別表の通り。

カーソルを移動させる順番は下の矢印の通り







成功すれば名前のところが紫になるぞ

## ●超タイムアタックモード（M・R）

まずプレイヤーセレクト画面で、図の通りの順にカーソルを移動させる。カーソルが一周し、再びカムイに合ったところでCD同時押しだ。

ちなみにCPUにパーフェクト勝ち（圧勝）すると、一回勝つだけで次のステージに進むことができる、超タイムアタックモードに入ることができるぞ。タイムアタックに挑戦したい人におすすめだ。

## ●闇超力コマンド（M・R・CD）

闇超力が使える条件は、超烈火モード（真息吹後のパワーアップモード状態）中にコマンド入力。もしくは超力ゲージMAXで、相手の体力ゲージが赤い（4分の1以下）状態でコマンドを入力するというもの。各キャラ、個性的な技を持っているので、試してみよう。

## ●闇コンボコマンド（M・R・CD）

超力ゲージがMAXまでたまっている状態の時に、ある決まった順番でNINJAコンボコマンドを入力すると、闇コンボが発動される。コマンドは別表の通り。

かなり強力なコンボだが通常とは違い、発動すると超力ゲージを消費してしまう。



サスケの四殺門・逆鱗。分身して攻撃し、とどめは空中で蹴りを入れる

## ●闇連弾コマンド（M・R・CD）

「闇連弾・愚者必滅」は、信長だけが使える。使用条件は超力ゲージMAX時か、超烈火モード中。この技は、瞬殺烈火のように連続してコマンドを入力することで、連続攻撃を繰り出す。出す時のコツは、3発目以降を「レバーを左右に振りながら、ABCDボタン同時押し連打すること。コマンドは別表の通り。

### 蘭丸

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | 夢幻桜 | ↓↘→+パンチ (武)(素)(素) |
| | 幻斬舞 | →↓↘+パンチ (素) |
| | 幻斬舞・虚空 | 空中で→↘↓↙+パンチ (武)(素)(素) |
| | 連桜花 | →←↘↓↙→+キック (武)(素)(素) |
| コマンド投げ | 歌姫夜曲 | →↘↓↙←+D |
| 瞬殺烈火 | 幻桜舞　桜花 | ↓↙←+キック (武)(素)(素) |
| | 幻桜舞　風月 | ↓↙←+キック (武)(素)(素) |
| | 幻桜舞　幻水 | ↓↙←+キック (武)(素)(素) |
| 超力必殺 | 夢想冥縛 | →↘↓↙←→+AB (武)(素)(素) |
| 真超力 | 夢幻桜花 | ←→↘↓↙←+AB (武)(素)(素) |
| 闇超力 | 幻魔操掌 | ↓↘→←↙↓+AB (武) |
| 闇コンボ | 命露散華 | A−B−A−B−→B (武)(素)(素) |

### 信長

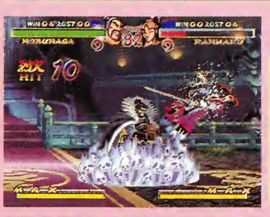
| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | 落鳳斬 | →↓↘+パンチ (武)(素)(素) |
| | 大六天魔鏡 | ↓↘→+パンチ (武)(素)(素) |
| | 黒旋連環殺 | ↓↘→+キック (武)(素)(素) |
| | 飛槍天舞 | ↓ため↑+キック (武)(素)(素) |
| | 飛天雷爪 | 飛槍天舞ヒット後にキック (武)(素)(素) |
| コマンド投げ | 冥道六芒哭 | →←↙+D |
| 瞬殺烈火 | 三界無惨　天墜 | ←ため→+パンチ (武)(素)(素) |
| | 三界無惨　地割 | ←→+パンチ (武)(素)(素) |
| | 三界無惨　人滅 | ←→+パンチ (武)(素)(素) |
| 超力必殺 | 怨霊爆 | ↓↙←↙↓↘→+AB (武)(素)(素) |
| 真超力 | 獄炎乱剣舞 | ←→↘↓↙←+AB (武)(素) |
| 闇超力 | 冥道輪廻 | ↓↙←→↘↓↙←+AC (素)(素) |
| 闇コンボ | 万象灰塵 | ↘A−→D−B−D−→B (武)(素)(素) |

### 闇超力コマンド

| キャラ名 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| サスケ | 蒼神粉砕爆 | ↓↓↙←→+AB (素)(素) |
| カムイ | 鬼封じ・滅 | ↓↓↙←→+AB (武) |
| 雷牙 | 爆雷陣 | ←→←↙↓+CD (武) |
| 天和 | 修羅放邪 | Aボタンため〜↓↙←+離す (素)(素) |
| 鴉 | 鴉地獄の舞い | ←→↘↓↙←+AB (武) |
| 鳳凰 | 無双太陽剣 | →↘↓↙←→↘↓+AC (武) |
| ナツメ | 極流獄殺掌 | →↘↓→↘↓+AB (素)(素) |
| ゴエモン | 暗器双邪業 | ←→↓↘+AC (素)(素) |
| 雲仙 | 引導渡し | ↓↙←↙↓↘→+AC (素)(素) |
| 霞 | 緋旋円舞陣 | ↓↓↙←→+AC (武)(素) |

### 闇コンボコマンド

| キャラ名 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| サスケ | 四門殺・逆鱗 | A−B−B−B−→B (武)(素)(素) |
| カムイ | 闇火炎陣・鬼爆 | ↘A−A−B−B−→B (武)(素)(素) |
| 雷牙 | 雷神降臨 | A−B−B−B−→B (武)(素)(素) |
| 天和 | 国士無双 | 近A−B−C−→D−→B (武)(素)(素) |
| 鴉 | 狂い刃 | 近A−C−BC−B−→B (武)(素) |
| 鳳凰 | 鳳凰飛翔 | 近D−D−A−→B (武)(素)(素) |
| ナツメ | 無鴛流瞬撃・鏖 | ↘A−→A−→A−A−→B (武)(素)(素) |
| ゴエモン | 滅殺・鉄拳誅 | ↘A−B−→B (武)(素)(素) |
| 雲仙 | 怒濤・炎獄殺 | A−B−B−→B (武)(素)(素) |
| 霞 | 奥義・花蝶繚乱 | 近B−B−A−B−→A (武)(素)(素) |



信長だけが持つ闇連弾。全部で10ヒットだ

### 闇連弾・愚者必滅コマンド

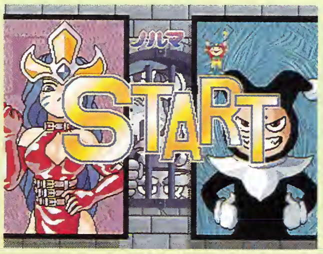
超力ゲージMAX時か超烈火モード中に：←ため→+AB、←→+AB、着地後←→+BC、←→+AB、←→+CD、←→+AB、←→+CD、←→+AB、←→+AB、←→+AB

# パズル マジカルドロップ2

## ●真のボス（M・R・CD）

ノーコンティニューで、最終ボスの「エンプレス」を倒すと、隠しボス「ブラックピエロ」が出現する。

この「ブラックピエロ」を倒せば、真のエンディングを拝むことができるのだ。条件は厳しいが、チャレンジする価値はあるぞ。



ブラックピエロを倒せば真のエンディングが拝めるぞ

## ●ボスキャラが使える（M・R）

キャラクター選択画面で、タロットの数字が小さい順に（つまりフール、マジシャン、ハイプリエステス、チャリオット、ジャスティス、スター、ワールドの順）それぞれカーソルを合わせて、レバーを下に入力していけばOK。

成功すれば、「デビル」、「ストレングス」、「エンプレス」が出現するぞ。



成功すれば、激強の女王様も使える♡

## 押し出しジントリック

### ●隠しキャラが使える（CD）

使用可能になるのは、隠しキャラのリュー・イーグルとボスキャラ3人の合計4人。使い方は、キャラ選択画面でそれぞれ次のように入力するだけ。

リュー・イーグルは「サブバーグに合わせてレバー↑＋Bボタンを押しながらAボタン」。フェンリルは「ピューキーに合わせてレバー↑＋Bボタンを押しながらAボタン」。悪神ロキは「ルーシャンに合わせてレバー↑＋Bボタンを押しながらAボタン」。ヨンムルガンドは「シーラに合わせてレバー↑＋Bボタンを押しながらAボタン」。



隠しキャラは合計４人。ぜひ使ってちょ

シューティング

## 超鉄ブリキンガー

### ●連打ゲージ出現（M・R・CD）

同じ格闘アームを4個取ると、分離状態になってもブリキンガーがロボット形態のままになる。さらに5個目を取ると、「タメゲージ」の代わりに「連打ゲージ」が出現する。ボタン連打でゲージをいっぱいにすると、超強力なハイパーアタックが発動されるのだ。このあと連打ゲージはなくなるが、もう1回取れば再びゲージが出現するぞ。



ハイパーモード発動！　ブリキンガー大暴れだ!!

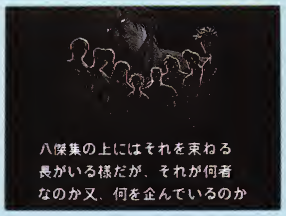
バラエティ

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション

### ●隠しストーリー（CD）

通常は見ることのできない隠しストーリー、インサイドストーリーの見方を教えよう。

まずOFFICIAL STORYを選ぶ。そして、レバーを上か下に入れるだけ。これだけで今までは語られなかった、隠しストーリーを見ることができるぞ。



隠しストーリーまでついてる。さすがKOFファン必須アイテム！

# 1997年

パズル

## マジカルドロップⅢ

### ●隠しキャラ（M・R）

ストーリーモードには通常のルート分岐以外に、特別な条件をクリアしないと出てこないキャラが存在する。そのキャラとはムーン、ハングドマン、ブラックピエロの3人。

登場条件はムーンについては、ハーミット終了後、ゲーム実時間が90秒以下。ハングドマンは300秒以上。ブラックピエロについてはタワーに入る直前の得点が15万点以上というもの（ふつう／全国大会のみ）。どれも条件を満たすのは、かなりキツいぞ。



条件を満たせば、この通りブラックピエロの登場だ！

### ●敵キャラ使用コマンド（M・R）

まず画面上のどれかのキャラにカーソルを合わせる。そして、そのキャラのタロットナンバーと同じタイムになるまで待ち、同じタイムになったら、その秒以内にCボタンを3回押す。これで敵キャラのフォーチュン、テンペランス、タワー、ハーミット、ハングドマンが登場し使うことができるようになる。

またカーソルをストレングス（娘）に合わせて、Cボタンを押しながらA or Bを押す。これだけでストレングス父が使用可能になるのだ。どちらもできるのはストーリーモードのみなので注意してちょ。コマンドに成功すれば、上と両脇に敵キャラ6人が出現するぞ





親父ファンに朗報！　簡単なコマンドで娘が父に!!

シューティング

## ティンクルスタースプライツ

### ●ボス使用コマンド（M・R・CD）

ダークランを使うには、カーソルを3人組に、メモリー女王を使うにはカーソルをランに合わせて、それぞれ「レバーを真下に連続して4回以上」入力する。

またメヴィウスを使うには、カーソルを3人組に合わせて、スプライツを使うにはカーソルをランに合わせて、それぞれ「レバーを真上に連続して4回以上」入力する。家庭用だけでなく、ゲーセンでも使用可能。これはもう使うしかっ？



簡単なコマンドで隠しキャラ4人が使える

### ●ランの水着が変わる（M・R・CD）

クリアをすると、エンディングのあとに段位認定画面になることは、もうみんな知ってるよね。ここでは、プレイヤーの成績（スコア・最大ヒット・総合クリアタイム）によってランクと称号が与えられる。このランクと称号によってランの水着が変わるのだ。水着は、ランク1、ランク2～4、ランク5～8の時の3種類。ランクの認定基準は次の通りなので、参考にして欲しい。

ちなみにランク4以上は、ノーコンティニューでクリアしなければならないので注意してね。



水着の種類は3種類。ぜひ3種類とも見てちょーだい

### 段位認定基準

| ランク | 称号 | スコア | 最大ヒット | クリアタイム |
|---|---|---|---|---|
| 1 | MASTER OF SHOOTING | 1000000pts以上 | 25hit以上 | 270秒 |
| 2 | EXPERT SOOTER | 700000pts以上 | 20hit以上 | 300秒 |
| 3 | SPEED SOOTER | 500000pts以上 | 15hit以上 | 270秒 |
| 4 | HIGH SOOTER | 500000pts以上 | 15hit以上 | 330秒 |
| 5 | SENIOR SOOTER | ―― | 13hit以上 | 360秒 |
| 6 | NORMAL SOOTER | ―― | 10hit以上 | 390秒 |
| 7 | ROOKIE SOOTER | ―― | 8 hit以上 | 420秒 |
| 8 | LUCKY SOOTER | ―― | ―― | ―― |

# 風雲スーパータッグバトル

## ●ボス使用コマンド（M・R）

タッグチームセレクト画面でメズウにカーソルを合わせ、その位置からカーソルを左↓上↓右とゴズウまで移動させる。そして、時計と逆まわりにゴズウからゴズウへ一周したあとにDボタンを押す。ジャズウの「ククククッ！」という声が聞こえれば成功だ。

これでゴズウのパネル上でレバーを↑に入れればジャズウが、影獅子王のパネル上でレバーを↑に入れれば真獅子王が選べるぞ。必殺技のコマンドは別表の通り。

ただし、ボスキャラ使用には次の制限がある。①メモリーカードが使用できない。②スコアのネームエントリーができない。③エンディングがない、の3つ。あらかじめ注意していてくれ。


ジャズウVS真獅子王。どっちも激強



コマンドに成功すると、声が聞こえるぞ

### 真獅子王

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | ナイトメアー(当て身) | ←↙↓↘→+A |
| | ナイトメアー(追加) | ↓+A |
| | ビーストブロー | ↓↙←+A |
| | ミニマムアッパー | →↓↘+A |
| | サイレントストーム | →↘↓↙←+C |
| | サンダーゴッドブレス | ↓↑+C |
| | ハンターキラー | ↓↙←+B |
| | アースチョッパー(立ちのみ) | ↓↘→+C |
| 逆転技 | キングストレート | →↘↓↙←→+A |
| | キングアッパー | ←↙↓↘→←+A |

### ジャズウ

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | 陽炎拳 | Aボタン連打 |
| | 陽炎脚 | Bボタン連打 |
| | 轟天 | ↓↙←+C |
| | 邪氷魔 | ↓↑+A |
| | 豪炎弾 | →↓↘+A(横)<br>→↓↘+B(斜め)<br>→↓↘+C(上) |
| | 無道水流波 | →↘↓↙←+B |
| | かまいたち | ↙+B |
| | 三日月 | ↓↘→+C |
| | 背水叫喚殺(当て身) | ↓↘→+A |
| | 無道転輪爪 | 壁際へジャンプ←+C |
| 逆転技 | 邪呀絶命柱 | →↘↓↙←→+A |

## ●仲間割れ（M・R）

ある特定のタッグでーコインクリアすると、タッグを組んでいたパートナー同士が闘うボーナスバトルが存在する。

ボーナスバトルが用意されている組み合わせはハヤテとイーグル、影獅子王とゴズウ、影獅子王とメズウ、ゴードンとジョーカー、ゴードンとロサの5組。

つまりは仲間割れなのだが、とりあえず闘っとこう（笑）。



クリア後いきなりデモがはじまり…


そして仲間割れ。ボーナスバトルじゃ

## ●回復量UP（M・R）

特定のタッグで闘っている時に、手前で闘っているキャラが挑発すると、後ろで控えているキャラのライフ回復量が微妙に上昇する。

該当するタッグはハヤテとイーグル、ゴズウとメズウ、チュンとジョーカーの3組だ。

# わくわく7

## ●歌詞を表示する（M・R）

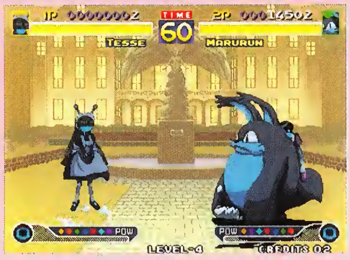
アリーナとの対戦時、ラウンドーと表示される前にスタートボタンを押しながらA＋Dボタンを押すと、アリーナステージに流れるBGMの歌詞が表示される。



こんな風に歌詞を表示してくれるのだ

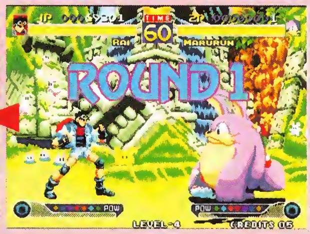
## ●隠しカラー（M・R）

キャラセレクト時に、「↓＋ABCDボタン」というコマンドを同時押しで入力し、成功すると、通常では出現しない、ブラックカラーのキャラを使うことができる。


まるるんVSティセ。かわいいけど、黒いのだ…

## ●ズームアウトモード（M・R）

キャラセレクト画面でキャラを決定したあと、「→＋スタートボタン＋Cボタン」という風に入力すると、ゲーム画面が常に引いたままの状態で固定される。この状態は、再度コマンド入力するか、乱入されると元に戻るぞ。



これが通常のモード…



ズームアウトだとこんな感じだ

## ●敵のカラーを変更（M・R）

キャラセレクト画面で「↗＋スタートボタン＋Aボタン」という風に同時押しすると、通常は1Pカラーで登場するCPUキャラが、違う色で登場するという裏技。



1Pカラーじゃない色に変わるのだ

## ●月限定デモ!?（M・R）

アーケードの場合、オープニングデモ画面の7ループに1回、特別なイラストがデモの冒頭に表示される。ただし、1日1回はプレイされていないと出ない。

これは、MVSの内臓時計によるもので、その月に対応したビジュアルが出るのだ。

家庭版の場合は、デモ画面の3ループに1回、1月～12月までのビジュアルがでるぞ。



これは9月のイラスト。お祭りでい！



こちらは12月。季節にあったイラストが用意されているのだ♡

## BREAKERS

### ●ボスが使える(CD)

プレイヤーセレクト画面で「↑＋スタート」と入力する。これでボスキャラ「黄　白虎」が、使えるようになるぞ。

強いうえに、必殺技コマンドは簡単なものばかりだし、余裕でクリアできること間違いなしだ。ただし、CD版のみの特典なので、ロムカセットしか持っていない人は我慢ということで…。

肝心の必殺技コマンドは別表の通り。




キャラの姿は見えてないけど、キャラ名に注目



#### 白虎

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | 剛射拳(近) | A+B |
| | 剛射拳(遠) | C+D |
| | 黄家爆雷拳 | A+C |
| | 激震波 | B+C |
| | 頭髪鞭 | (立ち状態で)C |
| 超必殺技 | 二節乱舞 | B+C+D |
| | 真爆雷掌 | A+B+C |

### ●エクストラモード(CD)

オプションメニュー画面で、「↓、A、↓、B、↓、B、↓、A、↓、B、↓、→、←、→、↑、C、D、↓」と入力する。成功すれば、CD版のみの隠しモードであるエクストラモードが出現するぞ。

このエクストラモードの変更点は別表の9つだ。

#### エクストラモード

①すべての技において、相手にヒットした時に上位の技につなぐことができる（技の優先順位はキャラによって決まっている）。
②攻撃を当てたうえで投げにつなぐことができる。
③起き上がりと受け身の最中を除き、相手の状態にかかわらず技を当てることができる。
④どのようなやられ状態でも反撃することができる。
⑤ガード中にボタンを3つ以上同時押しすると、間合いを離すことができる。
⑥やられ直後にボタン3つ以上同時押しすると受け身がとれる。
⑦攻撃から投げの場合に限り、投げが決まった瞬間に投げ抜けができる。
⑧投げ終了の瞬間に受け身がとれる。
⑨スペシャルゲージがたまりやすい。

## リアルバウト餓狼伝説スペシャル

### ●ギース出現条件(M・R・CD)

「MASTER FIGHTER」以上のファイターランキングをとり、なおかつノーミスでクリアすると、クラウザーを倒したあとにギースが出現する。

要はファイティングレベルを、平均AAA以上取らないとギースは登場しないということだ。




とても強い！　ぜひ挑戦だ

### ●チャンスファイト(CD)

1ラウンド中に5回挑発を決めると、次のCPU戦がチャンスファイトになる。

チャンスファイトになると、パワーゲージMAX状態スタートか、体力ゲージ点滅状態スタートのうちどちらかに決められる。どちらも1本勝負で、勝てば点数が倍になり、負けると点数が半分になってしまう。




開始条件はまったくのランダム

### ●ギース使用コマンド(R・CD)

デモ中のランキング画面で「→↗↑↖←↙↓↘→↘+A、B、C」と入力し、"カモ～ン"というギースの声が聞こえたら成功。これで家庭用のみギースが使えるぞ。

コツはレバーの最後を↘に入れっ放しにしながら、A、B、Cと入力することだ。




少しムズいが、成功すればギース登場だ

#### ギース

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | 烈風拳 | ↓↙←+A |
| | ダブル烈風拳 | ↓↙←+C |
| | 上段当て身投げ | ←↙↓↘→+B |
| | 裏雲隠し | ←↙↓↘→+C |
| | 疾風拳 | 空中で↓↙←+A |
| | ダブル疾風拳 | 空中で↓↙←+C |
| | 邪影拳(弱・強) | ←→+BorC |
| 超必殺技 | レイジングストーム | ↙→↘↓↙←↘+BC |
| 潜在能力 | サンダーブレイク | →↘↓+C |
| | デッドリーレイブ | →↘↓↙←→+A・A・A・B・B・B・C・C・C・↓↙←+C |

### ●裏キャラ使用コマンド(M・R・CD)

裏キャラが存在するのはアンディ、マリー、ビリー、タンの4人。使用コマンドは、MVSと家庭用で異なる。

MVSは、プレイヤーセレクト時に裏キャラがある4人のキャラのいずれかに合わせて、スタートボタンを押したままB、B、C、Cと入力。そのあと、B+Cを押しながらA or Dで決定する。

家庭用ロムカセット、CD版では、ランキング画面表示中に「→↗↑↖←↙↓↘→↘+A、B、C」（ギース使用コマンド）を入力。そのあとプレイヤーセレクト時に、裏キャラがある4人のキャラにカーソルを合わせ、B+Cを押したままA or Dで決定。

#### 裏アンディ

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | 闇浴びせ蹴り | ←↓↙+B |
| | 激　飛翔拳 | ↓↙←+C |
| | 斬影拳　穿 | ↙→+C |
| | 幻影不知火　飛影 | ダッシュ中→↘↓+D |
| 超必殺技 | 絶　裂破弾 | ↓ため↘→+BC |
| 潜在能力 | 爆裂天翔拳 | ↙↓↘→+C |

#### 裏ビリー

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | 三節棍中段打ち | ←ため→+A |
| | 火炎三節棍中段突き | (三節棍中段打ち中)←→+C |
| | 雀落とし | ↓↙←+A |
| | 集点連破棍 | A連打 |
| | 強襲飛翔棍 | ↙↓↘→+B |
| | 火龍追撃棍 | ↓↙←+B |
| | 水龍追撃棍 | ↓↙←+C |
| 超必殺技 | 超火炎旋風棍 | ↓↘→↘↓↙←+BC |
| 潜在能力 | 紅蓮殺棍 | →↘↓+C |

#### 裏マリー

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | M.スパイダー | ↓↘→+C |
| | M.スナッチャー | →↓↘+B |
| | フェイスロックコンボ | M.スナッチャー～↙→+C |
| | ストレートスライサー | ←→+B |
| | M.クラブクラッチ | ストレートスライサー～←↙↓↘→+B |
| | クイックスウェー | A+B |
| | バックドロップ | クイックスウェー～→↘↓↙←+C |
| 超必殺技 | M.タイフーン | →←↙↓↘→+BC |
| 潜在能力 | M.ダイナマイトスィング | A・A・←・B・C |

#### 裏タン

| 技の種類 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | 旧撃放 | C連打 |
| | 旧衝波 | ↙ため→+A |
| | 旧箭疾歩(弱・強) | ↓↙←+AorC |
| | 旧烈千脚 | →↓↘+B |
| 超必殺技 | 旋風剛拳 | →↘↓↑+BC |
| 潜在能力 | ブラボー烈千脚 | →↘↓+C |



# THE KING OF FIGHTERS '97

# ザ・キング・オブ・ファイターズ'97®

## 隠しキャラ3人がついに登場！ 使用方法と技コマンドも紹介。ワンポイントで対人攻略もしていくぞ！

システム解析／ジェイケイ ©SNK 1997

今月は対人戦と連続技を中心に紹介していくぞ。
連続技は今回紹介するもの以外にもたくさんあるので、参考にしてオリジナルの連続技を見つけてね。
また、噂の隠しキャラも登場！ 暴走した庵とレオナ、さらに'94版の京まで使えて今回は非常に賑やかだぞ！

| | |
|---|---|
| SNK | |
| 業務用MVS | 発売中／128,000円 |
| 家庭用ROM | 9月25日発売予定／32,000円 |
| 家庭用CD | 10月30日発売予定／6,800円 |
| SS | |
| PS | |
| 460M | 格闘アクション |

## システム解析

### カウンター

前作から採用されたシステムで、相手の必殺技&特殊技の出がかりから攻撃中までの間に攻撃をヒットさせるとこの状態になる。パワーMAX時は、通常技の出がかり&攻撃中やダッシュ中に攻撃を決めてもカウンターになるぞ。

ダウンを奪える技をカウンターでヒットさせると、そのあと一定時間の間、ふき飛んだ相手に食らい判定が残ったままになる。そこに追撃を決めることができるのだ。

さらに、今回はダウンしない技を空中でカウンターヒットさせた場合も追撃が可能になった。ただし、追撃が入る時間はダウンする技に比べて



ダウンしない技でも、空中でカウンターヒットすれば…



追撃を決めることが可能。ほんの少しの間だけなんだけど

## 隠しキャラが使用可能!!



動きがめちゃくちゃ素早い暴走キャラの2人。攻撃力も高いです



コマンド入力に成功するとこの通り。間のアキが怪しい…

CPU戦で中ボスとして登場するキャラ2人と、'94版の京が使用できることが判明した。中ボスは血の暴走を起こした庵とレオナの2人。どちらもノーマル版と比べると、使用できる必殺技は変わらないものの、スピードが速くなり攻撃力も高くなっている。

'94版の京はその名の通り『KOF'94』の必殺技が使えるようになっている。この京だとアドヴァンストモードでも緊急回避などができないんじゃ？ と不安に思っている人もいるかもしれないが、そんなことはないので安心してくれ。



復活の朧車。闇払いももちろんあるので喜べ！

### 使用コマンド

**ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ**
キャラクター選択画面で、スタートボタンを押しながら、←→←→←→+AC

**ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ**
キャラクター選択画面で、スタートボタンを押しながら、↑↓↑↓↑↓+BD

**'94 草薙 京**
キャラクター選択画面で、京にカーソルを合わせ、スタートボタンを押しながら選択。

かなり短いので、狙って決められる機会は少ない。偶然で入ることの方が多いかも。

また、カウンターでヒットするとダメージが目に見えて増加するようになっている。意外とバカにできない増加率なので注意すること。



カウンターMAX版ギャラクティカファントムは一撃死だ

## コマンド入力のコツ

基本的なところは前作同様。ボタンはすぐに離さないで長めに押す。キャンセルや起き上がりなど、自分が硬直している状態から必殺技を出す時は、少し早めのタイミングでボタンを押して、押しっぱなしにするとやりやすい。ため系の必殺技は、ためを作れる方向が3種類（↓ためなら↙、↓、↘）あるが、その中で入力方向を変えただけでもためが解除されてしまう。以上のポイントは覚えておこう。

'97の特徴としては、一部の必殺技コマンドが大幅に簡略化できることが挙げられる。

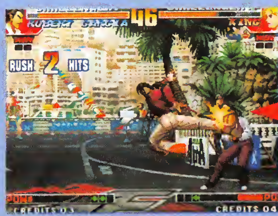
簡略化できるのは←↙↓↘→というコマンド。↙→、←↘→、←↓→のいずれかだけでOKなのだ。応用として、→←↙↓↘→や→↘↓↙←→のレバー半回転部分も同じように簡略化できるぞ（→↘↓↙←→は→↙→でもいい）。↓↙←↙↓↘→系は、↓←↙↓↘→で出すことができ、半回転部分は簡略化が可能。↓↙→だけでも出せるぞ。

しかし、簡略化できることが欠点になることもある。↙に入れてから、前に歩いて技を出そうとしたり→↓↘＋ボタンを入力すると、↙→の技が暴発するのだ。ちょっとでもレバーを激しく動かすと、↓↙→の技が出てしまうことも多い。コマンドを入力する際はくれぐれも慎重に。

おまけ情報。通常技↓キャンセル中段特殊技は、キャンセルのタイミングを遅らせることで中段の特性を残すことができる。中段特殊技にキャンセルをかけられるようにはならないが、充分使えるぞ。



レバーを↘に入れながらしゃがみ弱キックを出して…



直後に←＋Dで強飛燕旋風脚が出ちゃうんです。簡単です



しゃがみガードで待ち、跳んできたら強天神の理で迎撃だ



…って何で強玉響の瑟音が出るの？　やってらんないっす

## 援護攻撃

チームバトルの特徴を色濃く出している援護攻撃。本誌7月号で紹介した通り、気絶したチームメイトを待機中のキャラクターが助けにきてくれるというシステムだ。

キャラの相性によって助けにくる確率が違うわけだが、ここでその相性を紹介しよう。

よく見てみると、'96の時と変化しているものがある。例えば、ケンスウに対してアテナが100%の確率で助けにいったりとかね（'96の時は50%）。探してみると結構面白いかもしれない。

### 援護攻撃相性表

戦闘中のキャラクター（横）／待機中のキャラクター（縦）

| 待機中＼戦闘中 | 京 | 紅丸 | 大門 | テリー | アンディ | ジョー | リョウ | ロバート | ユリ | レオナ | ラルフ | クラーク | アテナ | ケンスウ | チン | ちづる | 舞 | キング | キム | チャン | チョイ | 社 | シェルミー | クリス | 山崎 | マリー | ビリー | 庵 | 真吾 | 暴走庵 | 暴走レオナ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 京 |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × |
| 紅丸 | △ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | ○ | △ | △ | ○ | △ | △ | ○ | ○ | ○ | △ | △ | △ | × | △ | × | △ | ○ | △ | × | △ | × | × |
| 大門 | △ | △ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × |
| テリー | △ | △ | △ |  | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | ○ | × | × | △ | × | × |
| アンディ | △ | △ | △ | ○ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | △ | × | × | △ | × | × |
| ジョー | △ | △ | △ | ○ | ○ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × |
| リョウ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |  | △ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × |
| ロバート | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |  | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × |
| ユリ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | △ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | ○ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × |
| レオナ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | — |
| ラルフ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ |  | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × |
| クラーク | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | ○ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × |
| アテナ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |  | ○ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × |
| ケンスウ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ |  | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × |
| チン | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | ○ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × |
| ちづる | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |  | ○ | ○ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | △ | △ | × | × |
| 舞 | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ |  | ○ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × |
| キング | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | △ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | ○ |  | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × |
| キム | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |  | △ | △ | × | × | × | × | △ | △ | × | △ | × | × |
| チャン | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × |  | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ |
| チョイ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | ○ |  | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ |
| 社 | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × |  | ○ | ○ | △ | × | × | △ | × | × | × |
| シェルミー | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | ○ |  | ○ | △ | × | × | △ | × | × | × |
| クリス | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | ○ | ○ |  | △ | × | × | △ | × | × | × |
| 山崎 | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × |  | × | × | × | × | × | × |
| マリー | △ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ |  | △ | × | △ | × | × |
| ビリー | △ | △ | △ | × | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ |  | × | △ | × | × |
| 庵 | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × |  | × | — | × |
| 真吾 | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × |  | × | × |
| 暴走庵 | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | — | × |  | × |
| 暴走レオナ | × | × | × | × | × | × | × | × | × | — | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × |  |

### 表の見方

○…100%の確率で助けにくる

△…50%の確率で助けにくる

×…絶対に助けにこない



※援護攻撃相性表は編集部調べです。また記事中のコマンドは、マイキャラが右向きの時のものです。



# 必殺技の数は少ないがどれも強力！鬼焼きには無敵時間がついた！

# '94草薙　京

攻略／修羅騎士　鷹

## 通常技・特殊技

'97京とまったく一緒。おさらいをすると、遠距離立ち弱キックは牽制に使える。しゃがみ弱キックは接近戦での牽制に使おう。近距離立ち強パンチは、出が早いので連続技の中継に役立つ。密着なら、しゃがみ弱キック↓近距離立ち強パンチが目押しでつながるぞ。外式・轟斧 陽は、2段目（振り降ろし）が中段になっている。通常技からキャンセルで出せば、2段目にキャンセルがかかるようになる。



遠距離立ち弱キック。牽制に使えるぞ

## 必殺技



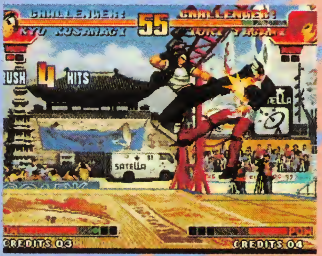
このように、出がかりに無敵がついている

百式・鬼焼きは'97のものと違って、出がかりに無敵時間がついている。弱は攻撃判定が発生する前に無敵が切れてしまうのだが、強は無敵のまま攻撃判定が出る。対空に使う際は強を使おう。弱はちょっと強引だが、地上戦でしゃがみ弱キック↓しゃがみ強キックなどの、相手のコンビネーションに割りこむ際に使うことができる。

百八式・闇払い。'94および'95で牽制や連続技に使えた優れた飛び道具。'97でもその性能は衰えていない。

弱、強ともに出だしの早さに変わりはないが、強は移動スピードが速く威力も高い。若干だがスキは大きめ。庵のものと比較してみると、気絶値が高く威力も高い（強）。しかし、攻撃判定の出が弱攻撃から連続技にできないぶん、少々遅いようだ。

百壱式・朧車。出がかりに無敵時間のついている突進技。弱は出が早く弱攻撃キャンセルから連続技に組みこめるが、しゃがんでいる相手に対してはヒットしない。強は威力がかなり高く強攻撃から連続技に組みこめる。無敵時間は弱より長いので、うまくやればキャンセル飛び道具を抜けつつヒットさせるという使い方ができる。しかし、'94、'95のものと比べると、軌道が高くなってしまったので、空振りをした時は反撃を食らう覚悟を決める必要があるぞ。



ん〜、格好イイ。威力が高いぞ！



気絶値が高く、牽制として抜群

## 超必殺技

秘奥義　裏百八式・大蛇薙。性能は'97のものとまったく一緒。強は強攻撃キャンセルから連続技に組みこめる（MAX版は不可）。また、普通に出しても、先端さえガードさせれば反撃を受けない。



'97のものと性能は同じ

## ワンポイント講座

### アドヴァンスト

遠距離では弱強を使い分け、フェイント（コマンドだけ入力しボタンを押さなかったり、屈伸運動をしたりする）を混ぜつつ闇払いを放っていこう。この時に相手が跳んできたら強鬼焼きで迎撃。攻める時は中ジャンプなどで、接近戦はしゃがみ弱キック↓近距離立ち強パンチから連続技を狙おう。



連続技や中〜遠距離からの牽制に使おう。乱発厳禁！

### エキストラ

基本的にアドヴァンストと同じ。しゃがみ弱キック↓近距離立ち強パンチを狙う時は、ジャンプ攻撃を当てずに、着地後すぐにしゃがみ弱キックを出してみよう。結構食らってくれるぞ。これはアドヴァンストにもいえることなので是非覚えておこう。

パワー溜めも忘れずにね。



攻撃力アップを計るため、パワー溜めも忘れずにね

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 釟鉄（はつがね） | →or←+C |
| 一刹背負い投げ（いっせつせおいなげ） | →or←+D |
| ●特殊技 | |
| 外式・轟斧　陽（げしき・ごうふ　よう） | →+B |
| 外式・奈落落とし（げしき・ならくおとし） | ジャンプ中↓+C |
| 八拾八式（はちじゅうはちしき） | ↘+D |
| ●必殺技 | |
| 百式・鬼焼き（ひゃくしき・おにやき） | →↓↘+AorC |
| 百八式・闇払い（ひゃくはちしき・やみばらい） | ↓↘→+AorC |
| 百壱式・朧車（ひゃくいちしき・おぼろぐるま） | ←↓↙+BorD |
| ●超必殺技 | |
| 秘奥義　裏百八式・大蛇薙（ひおうぎ　うらひゃくはちしき・おろちなぎ） | ↓↙←↙↓↘→+AorC |



# ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## 全体的に通常技の威力がノーマル庵よりも高いぞ

## 通常技・特殊技



下弱Kにキャンセルがきくので遠慮なく使いましょう

しゃがみ弱キックはキャンセルがきくので連続技のつなぎに最適。また近距離戦では牽制技としても重宝するぞ。

外式・夢弾は出が早く、キャンセルのきく通常技から出せば連続ヒットする。1段目、2段目どちらもキャンセル可。

外式・轟斧 陰〝死神〟は中段技だがヒットしても確実に反撃されてしまう情けない技。どうしても使いたい場合はキャンセルのきく通常技〜➡B〜2段目キャンセル必殺技というように使おう。

## 必殺技



ヒットすれば確実にダウンを奪える。憎しみを感じる…

百式・鬼焼きは相手にヒットすればダウンを奪える。弱は1ヒット、強は3ヒット。弱は前作に比べると無敵時間が減少したので、対空技には無敵時間の長い強が安定。また、弱は無敵時間こそ短いが、スキは小さいので地上戦に混ぜて使っていくといいぞ。

弐百拾弐式・琴月 陰の性能はノーマル庵とほぼ変わらない。移動の手段に使うにしても、こちらの庵はハナっから移動速度が速いので使う機会はほとんどないだろう。

百弐拾七式・葵花は連続技に組みこんだり、1発ずつ打って牽制技（先端目安）にしたりと利用価値は非常に高い。



J強K→立強Pでこの威力！ これに闇払いもプラスしたらイッちゃいます

また出が早く、反撃技（35キャラ中でも屈指の早さ）にも最適なので覚えておこう。性能は変わらず、3段目の中段技も小さなキャラには当たらない。

屑風は必殺投げ。間合いは前作より狭く、屑風で相手をくずしたあとの庵の硬直時間も長くなってしまったが、強パンチ→キャンセル強葵花 or 八稚女などは安定して決められるので、まだまだ健在。さらに安定を求めるなら屑風↓八稚女とお手軽にいこう。また、こちらの庵は移動速度が速いので、特定のキャラ（京など）には屑風後に歩いて近距離立ち強パンチ→キャンセル屑風が決まるぞ。



やっぱり頼る葵花。ガウッ！ ガウッ！ アオォ〜ン！

百八式・闇払いは画面端まで届く飛び道具。牽制技としても有効だが、弱強どちらも強パンチから連続技にも組みこめるぞ。性能は変わらないので、間合いに応じて空振りキャンセル or 通常技キャンセルで撃つといい。

## 超必殺技

禁千弐百拾壱式・八稚女は出が早く、出だしに無敵時間があるので対空技として重宝する。また、通常技や特殊技からキャンセルで出すと連続技に組みこめるのも魅力の1つ。しかし、スキは大きいので乱発は控えよう。

裏百八式・八酒杯のヒット後は相手がレバガチャすると追い打ちを決められないので、できるだけ早く追い打ちをするようにしよう。通常版は目の前で止まるが、MAX版なら画面端まで届くぞい。



屑風後や対空技、連続技にと使い道が多く頼れる超必殺技。

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 逆剝ぎ | ➡or⬅+C |
| 逆逆剝ぎ | ➡or⬅+D |
| **●特殊技** | |
| 外式・夢弾 | ➡+A・A |
| 外式・轟斧 陰〝死神〟 | ➡+B |
| 外式・百合折り | ジャンプ中⬅+B |
| **●必殺技** | |
| 百式・鬼焼き | ➡⬇↘+AorC |
| 弐百拾弐式・琴月 陰 | ➡↘⬇↙⬅+BorD |
| 百弐拾七式・葵花 | ⬇↙⬅+AorC（3回連続入力） |
| 屑風 | 投げ間合いで ⬅↙⬇↘➡+AorC |
| 百八式・闇払い | ⬇↘➡+AorC |
| **●超必殺技** | |
| 禁千弐百拾壱式・八稚女 | ⬇↘➡↘⬇↙⬅+AorC |
| 裏百八式・八酒杯 | ⬇↙⬅↙⬇↘➡+AorC |

## ワンポイント講座

### アドヴァンスト

しゃがみ弱キックからキャンセル葵花や屑風をしつこく狙おう。移動速度が尋常ではないので、跳びこみ（強パンチが◎）も相手に見切られない。間合いを開けて闘う必要はないので、遠慮なく小・中ジャンプで近づくべし。近づいたら連続技や連続ジャンプ〜着地屑風を狙おう。



跳びこみ攻撃を連続でやるだけでも結構イケルぜよ♡

### エキストラ

このモードでは小・中ジャンプが使えないだけで基本的にアドヴァンストと戦法は変わらない。スピードが速いので、通常ジャンプでも小・中ジャンプの代用はきく。また、こちらはステップも使えるので、通常ジャンプと併用してステップ〜屑風 or 通常投げを狙っていこうぞい。



跳びこみ&ダッシュを使い分け、スキあらば屑風を狙え！

# オロチの力に目覚めたためか!? スピードと攻撃力が大幅にアップ!



## ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ

攻略／モリスケ

## 通常技・特殊技

基本的にノーマルレオナとほぼ同じであるが、パンチ系統の攻撃がすべてつかみかかるグラフィックに変わっているなど、細かい変更はされている。また、アドヴァンストモード時のダッシュも変更されており、獣のようなモーションでかっ飛んでいく。しかも移動中は当たり判定が極端に小さくなるため、攻撃判定が足元にある攻撃以外なら回避することができる。超球弾やサイコボールといった飛び道具も余裕で抜けるぞ。



驚異的なスピードで移動できるダッシュ。猫っぽい

## 必殺技

ムーンスラッシャーは判定が弱いままなので、対空技としては使わず連続技に組みこんで使うべし。先端を当てるように出せばガードされても反撃は受けないので、中間距離で出してみるのも悪くない。

グランドセイバーは性能が'96時代のものに近くなり、ガードされても間合いが離れないようになっている。これにより、ガードされてもお構いなしにしゃがみ強パンチ→キャンセル弱グランドセイバーを繰り返す連係が可能になったが、必殺投げを持つキャラにはあっさり返されてしまうので注意すること。その他、ヒットしたあと画面中央でもムーンスラッシャーやしゃがみ強キック、Vスラッシャーで追撃できるようになっている。



連続技に組みこめるようになっているグランドセイバー

しゃがみ強パンチからキャンセルで出しても連続ヒットしないのはノーマルレオナと同じだが、こちらは近距離立ち強キックの1段目にキャンセルで出した場合のみ連続ヒットするようになっている。

Xキャリバーはノーマルレオナと同じく、連続技に組みこめないうえに硬直時間も長いので、無理して使うべきではない。

ボルテックランチャーも変化しておらず、弱を先読み対空として使う程度。

アイスラッシャーはスキが大きいままなので、前転等で抜けられて連続技を食らうのがオチ。だが、実は攻撃を受けてもアイスラッシャーが消えなくなっているので、戻ってきた時に当たってくれることが多い。バクチだけどね。



性能は変わっていないが、弾を出している顔は凶悪です



攻撃を受けてもアイスラッシャー自体は消えないのだ

## 超必殺技

3つある超必殺技の性能はすべてノーマルレオナと同じなので、詳しい解説は前号を参照するべし。ただし、ジャンプスピードが速くなっているせいで、Vスラッシャーを垂直ジャンプの上昇中に出す強キックにキャンセルをかけて連続技として使おうとすると、垂直ジャンプ強キックがしゃがんでいる相手に当たりにくいため決めづらくなっている。攻撃力が高くなっているので、この連続技に頼る必要はないのだが。



超必殺技の性能はまったく一緒。写真はVスラッシャー

## ワンポイント講座

### アドヴァンスト

移動スピードと攻撃力のアップにより、しゃがみ弱キックの牽制だけでも相手の体力をかなり奪える。これに素早いダッシュからの通常投げや、跳びこんで技を何も出さずに着地し、下段のしゃがみ弱キックから連続技を狙う、といった奇襲を混ぜると強力だ。異常と思えるほどのスピードで翻弄するのだ。



やはり基本はしゃがみ弱キックでの牽制ですじゃ

### エキストラ

小ジャンプで跳びこめなくなるのは痛いが、ジャンプスピードが速いので大ジャンプで跳びこんでも落とされにくい。ダッシュがステップなので間合いをつめにくいが、普通に前へ歩くスピードも速くなっているので、しゃがみ弱キックで牽制しつつ、歩いて間合いをつめていくといい。



実は裏まわりも狙えるジャンプ強パンチは使いやすいぞ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| レオナクラッシュ | →or←+C |
| オーデルバックラー | →or←+D |
| ハイデルンインフェルノ | ジャンプ中↑以外+CorD |
| ●必殺技 | |
| ムーンスラッシャー | ↓ため↑+AorC |
| グランドセイバー | ←ため→+BorD<br>強～→Dで追加技 |
| Xキャリバー | ↓ため↑+BorD |
| ボルテックランチャー | ←ため→+AorC |
| アイスラッシャー | ↓↙←+AorC |
| ●超必殺技 | |
| Vスラッシャー | ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+AorC |
| リボルスパーク | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| グラビティストーム | ↓↘→↓↘→+AorC |



# 豊富な突進技を有効に使おう 連続技もかな～り強力！

## 草薙　京

攻略／修羅騎士　鷹



荒咬みは牽制に最適。この技を主軸に闘っていこう

### 対人戦基本戦法

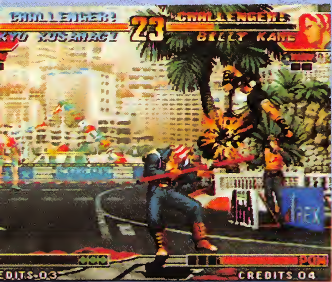
普段は荒咬みや遠距離立ち弱キックの先端を当てるように牽制しつつ、弱R.E.D.KicKや各種ジャンプで攻めこんでいこう。R.E.D.KicKは先端を当てるようにするのが理想。出し方も、しゃがみ強キックやふっ飛ばし攻撃に空振りキャンセルをして出すと効果的。不意に動こうとした相手にヒットすることがあるぞ。

R.E.D.KicKを出したあとの選択肢は、アドヴァンストなら前転→しゃがみ弱キックからの連続技or投げを狙ったり、後転から再度R.E.D.KicKや荒咬みを出していくといい。エキストラなら避けや後転の代わりにバックステップを使おう。両モードに対応したものでは弱鬼焼きや鵺摘みといった選択肢があるぞ。

ジャンプから攻めこむ場合、攻撃を当てずに、着地後すぐにしゃがみ弱キックから連続技を狙うのもかな～り有効だ。

簡単な内容で終わってしまってすまんす。とにかく京は突進技やダッシュ、ステップなどを使ってスピーディに動くことが大切なのだ。

また、前号でも紹介したように荒咬みのあとはディレイで九傷を出したり、反撃を予想してそのまま止めてみよう。前転に対しては投げor連続技なのね。



中ジャンプ強パンチを繰り返すと裏まわりになることも…

### アドヴァンスト

ジャンプ攻撃を当てたあと、すぐに中ジャンプをして強パンチを出すと裏まわりを狙える時があるぞ。かなり有効な手段の一つなので覚えておこう。

### エキストラ

ジャンプ攻撃が見切られやすく、対空技で落とされることもしばしば。突進技やステップを使って、極力、跳ぶのは控えるようにしたい。

### 連続技

**●ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式改→強琴月　陽**

出せる状態なら最後を大蛇薙に代えてもいい。

画面中央の場合、ジャンプ攻撃から近立ち強パンチへのつなぎは少し（数ミリ）歩いてから出さないと、強七拾五式　改の2弾目までつなぐことができないので注意。

画面端なら強七拾五式　改のあと、荒咬み→九傷→強百式や、荒咬み→八錆→砌穿ちを決めることができるのだ。

**●しゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル各種必殺技**

弱技から決めることができる連続技。多少難しくなるが、ジャンプ攻撃から開始してもいいのだ。キャンセルからつながるものでは、毒咬み＋αが安定。しかし、琴月、強大蛇薙も入るので狙って欲しいゾ。また、無式ならしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチなどキャンセルのきく弱技からつなぐことができる。

「ちと無理だ！」って人は、しゃがみ弱パンチからキャンセル八捨八式を決めよう。

最後にお気に入りの連続技を紹介。奈落落としorジャンプ強パンチ（裏まわり）↓近立ち強パンチ→キャンセル轟斧（2段）↓キャンセル毒咬み＋α or琴月 or強大蛇薙。裏まわりを狙わずに、密着から近立ち強パンチ始動でもいい。しかし、轟斧がヒットしないキャラもいるので注意してね。



奈落落とし（裏まわり）→近立ち強P→キャンセル轟斧…



そして、強大蛇薙。ん～最高！

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | ○ |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| →B | ×／△ | | | |
| ↘D | ×／× | | | |

## 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 釖鉄 | →or←+C |
| 一刹背負い投げ | →or←+D |
| **●特殊技** | |
| 外式・轟斧　陽 | →+B |
| 外式・奈落落とし | ジャンプ中↓+C |
| 八拾八式 | ↘+D |
| **●必殺技** | |
| 百式・鬼焼き | →↓↘+AorC |
| R.E.D.KicK（七百七式・独楽屠り） | ←↓↙+BorD |
| 弐百拾弐式・琴月　陽 | →↘↓↙←+BorD |
| 七拾五式　改 | ↓↘→+B・BorD・D |
| 百拾四式・荒咬み | ↓↘→+A |
| 百弐拾八式・九傷 | 荒咬み動作中　↓↘→+AorC |
| 百弐拾七式・八錆 | ・荒咬み→九傷動作中AorC<br>・荒咬み動作中　→↘↓↙←+AorC |
| 百弐拾五式・七瀬 | ・荒咬み→九傷動作中BorD<br>・荒咬み→八錆動作中BorD |
| 外式・砌穿ち | ・荒咬み→八錆動作中AorC |
| 百拾五式・毒咬み | ↓↘→+C |
| 四百壱式・罪詠み | 毒咬み動作中　→↘↓↙←+AorC |
| 四百弐式・罰詠み | 毒咬み→罪詠み動作中　→+AorC |
| 九百拾式・鵺摘み | ↓↙←+AorC |
| **●超必殺技** | |
| 秘奥義　裏百八式・大蛇薙 | ↓↙←↙↓↘→+AorC |
| 最終決戦奥義“無式”（三神技の壱） | ↓↘→↓↘→+AorC |

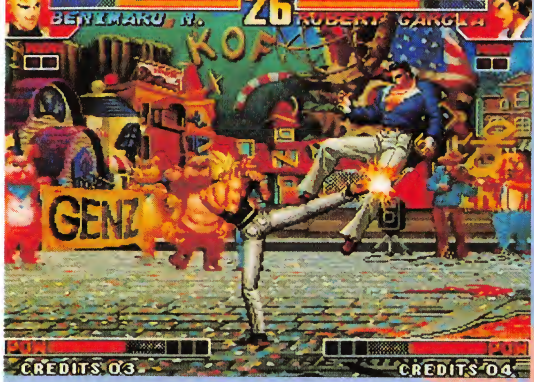
※キャンセル表の○×△は、○はかかるもの、×はかからないもの、△は通常技からキャンセルで出した時のみかかるものです。

# リーチの長い足技で牽制 対空はスーパー稲妻キックで決まりだ！



## 二階堂紅丸（にかいどうべにまる）

攻略／モリスケ



今回も頼りになる遠距離立ち弱キックで牽制するべし

### 対人戦基本戦法

中間距離では遠距離立ち弱キックや遠距離立ち強パンチで牽制し、跳びこまれたら無敵時間のある弱スーパー稲妻キック、ゲージがあるなら強雷光拳で迎撃する。コマンドが間に合わないようなら、ガードするか後転で回避しておこう。通常技で牽制している時に、ガードされても反撃を受けない雷靭拳も混ぜるといい。リーチのあるしゃがみ強パンチを空振りキャンセルして出すと、反撃を試みた相手にヒットするぞ。

### アドヴァンスト

中間距離で牽制している時に、中ジャンプ強キックでの跳びこみを加えよう。軌道が低いので見切られにくく、迎撃されることは少ない。中ジャンプ強キックをガードさせたら、着地でしゃがみ弱キック×2につなぎ、入ったならキャンセルで強真空片手駒、ガードされていたなら遠距離立ち弱キックで牽制したり、再び跳びこんでみるのもいい。



写真では分かりづらいが中ジャンプ強キックで跳んでます

### エキストラ

小ジャンプで跳びこめない部分はフライングドリルでカバーできる。フライングドリルが地上の相手にヒットした場合は着地で遠距離立ち弱キックなどにつなげる。空中の相手にヒットした場合は画面中央なら弱雷光拳や大ジャンプ強キック、画面端ならほとんどの必殺技で追撃することができる。エキストラならフライングドリルに頼るべし。



フライングドリルが空中の相手に当たればチャンス到来

### 連続技

**●しゃがみ弱キック×2～3→キャンセル強真空片手駒**

ダウンは奪えないが、それなりに威力があるので多用することになる。自分が画面端へ追いこまれている時に決めると、間合いが離れず反撃を受けてしまうので注意。ゲージがあれば最後を弱雷光拳にしてもいい。



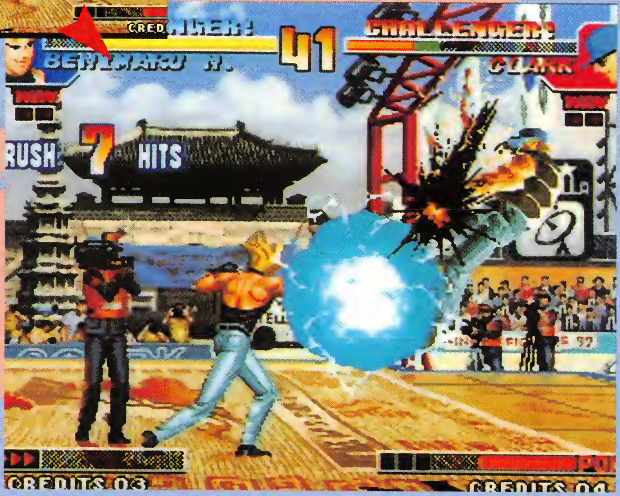
連打のきくしゃがみ弱キックを2、3発当てたら…



キャンセルで強の真空片手駒。居合い蹴りより威力は高めなのだ

**●しゃがみ強パンチ→キャンセル弱反動三段蹴り**

硬直の長い技をガードしたあとに決めるべき連続技。反動三段蹴りはしゃがみ強パンチが届きさえすれば必ずつながり、ガードされたとしても弱なら強攻撃一発程度の反撃で済むことが多いのだ。



雷光拳は斜め上方向を攻撃する強より、横に長い弱を使うべし

### キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 斜めジャンプ | × | × | ○ | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | ○ | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | ○ | | | |
| →B | ○ | | | |

### 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| キャッチアンドシュート | →or←+C |
| フロントスープレックス | →or←+D |
| スピニングニードロップ | ジャンプ中↑以外+CorD |
| **●特殊技** | |
| ジャックナイフキック | →+B |
| フライングドリル | ジャンプ中↓+D |
| **●必殺技** | |
| 雷靭拳（らいじんけん） | ↓↘→+AorC |
| 空中雷靭拳（くうちゅうらいじんけん） | ジャンプ中↓↘→+AorC |
| 真空片手駒（しんくうかたてごま） | ↓↙←+AorC |
| スーパー稲妻（いなずま）キック | →↓↘+BorD |
| 居合い蹴り（いあいげり） | ↓↘→+BorD |
| 反動三段蹴り（はんどうさんだんげり） | →↘↓↙←+BorD |
| 紅丸（べにまる）コレダー | 投げ間合いで→↘↓↙←→+AorC |
| **●超必殺技** | |
| 雷光拳（らいこうけん） | ↓↘→↓↘→+AorC |
| エレクトリッガー | 投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |

# 通常技からの必殺投げで相手の起き上がりを攻めよう



## 大門五郎（だいもんごろう）

攻略／ジェイケイ



相手の技をつぶしやすく、ジャンプ封じにもなるのだ

### 対人戦基本戦法

遠距離弱キック or 強キックで牽制しつつ、ダッシュ（ステップ）や弱超受け身からコマンド投げ（天地返し or 嵐の山）を狙っていくのが基本戦法。接近戦ではしゃがみ強キックが意外と役立つぞ。

天地返し後は起き上がりを攻めるチャンス。ほんの少し離れて、しゃがみ弱パンチからの連続技を重ねる or ワンテンポ待ってコマンド投げ。ジャンプ攻撃を重ねる or 技を出さずに着地してコマンド投げ。以上を使い分けて攻めよう。

### アドヴァンスト

中ジャンプ空中ふっ飛ばしがヒットしたら、すぐさまダッシュしてダウン回避の動作終了直後に天地返しを狙おう。これを何度か決めてダウン回避をしてこなくなったら、起き上がりを攻めるか、ダッシュ～切り株返しでダウン中の相手をゲットしてやるといい。少し難しいが、しゃがみ強キックヒット後も同じことができるぞ（画面端なら楽）。

中（小）ジャンプから技を出さずに着地してコマンド投げも決まりやすい。ジャンプ攻撃や弱攻撃を当てたあと、相手の起き上がりなどに有効。



そこに天地返しを決めてやろう。ジャンプでも回避不能



ダウン回避は動作終了直後から投げられ判定があるので…

### エキストラ

ジャンプは控えめにしておき、牽制技を中心に闘おう。対空技は早出しの雲つかみ投げ or 遠距離立ち強キックだ。まめにパワーをためて、威力の高い根っこ抜き→続・切り株返し→切り株返し（体力ゲージが赤い時は地獄極楽落とし）を狙うのも重要。



1回でここまで減らせる。これは狙うしかないでしょう

### 連続技

●近距離立ち強キック
↓キャンセル頭上払い
↓キャンセル天地返し

相手が大きなスキを見せた時に決めておきたい連続技。



近立ち強キックをキャンセルして頭上払いにつなぎ…

D、↘C、←→＋A or Cと入力すれば出せるぞ。

最後は嵐の山でもOK。D、↘C、←↙↓↘C、→←↙↓↘→B or Dと素早く入力しよう。この組み合わせなら、相手キャラによってはジャンプ攻撃からつなぐこともできるぞ。



さらにキャンセルで嵐の山。難しいが威力は大きいぞ

●しゃがみ弱パンチ→
キャンセル天地返し

↘A、←→＋Cと入力すれば、ガードされた時はしゃがみ弱パンチしか出ない。続けて攻めることができるのだ。もちろん、ジャンプ攻撃からつなげることもできるぞ。

### キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | × | ○ |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| →A | × | | | |
| ↘C | ○ | | | |

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 十字締め（近距離） | →or←＋C |
| つかみ叩きつけ（遠距離） | →or←＋C |
| 送り足払い | →or←＋D |
| ●特殊技 | |
| 玉潰し | →＋A |
| 頭上払い | ↘＋C |
| ●必殺技 | |
| 地雷震 | →↓↘＋AorC |
| 超受け身 | ↓↙←＋BorD |
| 雲つかみ投げ | ←↙↓↘→＋A |
| 切り株返し | ←↙↓↘→＋C |
| 天地返し | 投げ間合いで→↘↓↙←→＋AorC |
| 超大外刈り | 投げ間合いで→↓↘＋BorD |
| 根っこ返し | ↓↘→＋BorD |
| 裏投げ | →↘↓↙←→＋BorD |
| ●超必殺技 | |
| 地獄極楽落とし | 投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC |
| 嵐の山 ☆根っこ抜き | 投げ間合いで←↙↓↘→←↙↓↘→＋BorD |
| ☆続・切り株返し | 根っこ抜き中←↙↓↘→＋BorD |
| ☆ぶっこ抜き裏投げ（ノーマル時）、続・天地返し（パワーMAX時） | 続・切り株返し中→↓↘＋BorD |

# 距離を問わない強さを持つ突進技を使い分けて闘おう




## テリー・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

### 対人戦基本戦法

近～中間距離は遠距離立ち弱キックの先端が当たるように牽制し、バックナックルや弱パワーウェイブ、相手との距離をつめることのできる弱パワーチャージ、弱バーンナックルを使って闘っていこう。

パワーチャージは足払い系の攻撃に弱いが、ガードされてもほとんど反撃を受けず、相手との距離が離れない。弱バーンナックルはガードされた際相手との距離が多少離れるが、足払いを空振りさせつつ攻撃することが可能。2つを使い分けるといいぞ。

また、必殺技は普通に出すのもいいが、ふっ飛ばし攻撃やしゃがみ強キックなどに空振りキャンセルして出していくのも効果的だ。

攻めこむ際は前述した突進技や各種ジャンプを使うといい。パワーチャージをガードさせたあとは、強ライジングタックル（バクチ）を出してみるのもいい。ジャンプ攻撃は普通に出すのもいいが、技を出さず（空ジャンプ）に着地、すぐに下段であるしゃがみ弱キックを出してみよう。結構食らってくれるぞ。



弱パワーウェイブ。前転で抜けられても投げなどで返せるよ



弱技からしゃがみ強キックキャンセル…

### アドヴァンスト

パワーチャージはライジングタックルでキャンセルすることができる。しかしこちらのモードでは、ダッシュしたあと引きつけてライジングタックルを出した方が、キャンセルして決めるより多くダメージを奪えるぞ。

### エキストラ

ジャンプ強キック（昇り）は中段として使えるので、基本で紹介した空ジャンプからのしゃがみ弱キックと併用して2択を迫るといい。あとはパワー溜めで攻撃力アップを計りましょう！

### 連続技

**●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセルライジングアッパー→キャンセル弱パワーチャージ→各種追い打ち**

弱技から決めることができる連続技。出せる状態なら、パワーチャージをハイアングルゲイザーにしてもいい。追い打ちに使う技は、キャンセルライジングタックルをはじめ、ジャンプ攻撃やパワーゲイザーなどがある。おすすめは大ジャンプ攻撃。そのまま攻め続けることが可能なのね。



ジャンプ強キック（昇り）。両モードとも中段として使える

**●ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ（2段）→キャンセル各種必殺技**

各種必殺技は、弱バーンナックル、弱パワーウェイブ、パワーチャージ、パワーゲイザー、ハイアングルゲイザーなどがある。超必殺技はMAX版でも可。また、画面端限定の連続技を。ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセルライジングアッパー→キャンセルパワーチャージ→弱クラックシュート→強ライジングタックル。クラックシュートはなるべく引きつけて出さないと、ライジングタックルにつなぐことができないぞ。

画面端でチャージを決めたら、引きつけて弱クラックを出し…





強ライジングへつないでいこう

### キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | ○ |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| →A | ×／○ | | | |
| ↘C | ○ | | | |

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| グラスピングアッパー | →or←+C |
| バスタースルー | →or←+D |
| **●特殊技** | |
| バックナックル | →+A |
| ライジングアッパー | ↘+C |
| **●必殺技** | |
| バーンナックル | ↓↙←+AorC |
| パワーウェイブ | ↓↘→+AorC |
| クラックシュート | ↓↙←+BorD |
| ライジングタックル | →↓↘+AorC |
| パワーダンク | →↓↘+BorD |
| パワーチャージ | ←↙↓↘→+BorD |
| **●超必殺技** | |
| パワーゲイザー | ↓↙←↙→+AorC |
| ハイアングルゲイザー | ↓↘→↓↘→BorD |

# 狙うは撃壁背水掌からの連続技！幻影不知火を使った攻めもイイ感じだ



# アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

## 対人戦基本戦法

前号でも述べた通り、弱飛翔拳や、通常技を先端が当たるように弱強を使い分けて牽制しつつ、スキあらば撃壁背水掌を狙っていくのが基本戦法になる。相手が跳びこんでくるようなら弱昇龍弾やしゃがみ強キックなど各種対空技で迎撃するようにしよう。前転で抜けてくるならば、前転の終わり際に投げor連続技を狙っていこう。

攻めこむ際は各種ジャンプや、飛翔拳などでダウンを奪い近づいていくといい。接近戦に持ちこんだら、とりあえずしゃがみ弱キックから撃壁背水掌を狙ったり、相手をジャンプで跳び越え、幻影不知火を使って惑わすといいだろう。幻影不知火は、跳び越えたあとすぐに出すと元の位置に戻り、やや遅めに出すと相手の後ろに着地する。そのあと出していくのは出の早い下顎がいい。

撃壁背水掌を決めたあとの追い打ちは、技の硬直がとけた瞬間に大ジャンプ強攻撃がいい感じ。着地後少し前へ歩けば相手の裏にまわることができる。そして相手の着地にしゃがみ弱キックを重ねて、もう一度撃壁背水掌を狙おう。



撃壁背水掌を決めたあとの追い打ちは…



大ジャンプ強攻撃をヒットさせて…



着地後歩いて相手の裏にまわり、再度撃壁背水掌を狙おう

## アドヴァンスト

撃壁背水掌を狙うポイントは、相手がキャンセルからつながらない必殺技を出してきそうな時など。前転でくぐって狙うといい。

## エキストラ

エキストラはステップから撃壁背水掌を狙おう。相手が足払いなどを空振りした時が狙い目だぞ。



エキストラではステップを有効活用しよう

## 連続技

**●しゃがみ弱キック→キャンセル撃壁背水掌**

接近戦で露骨に狙っていきたい連続技。ヒットしたあとは、ジャンプ攻撃、空破弾、昇龍弾、超裂破弾などで追い打ちすることができる。安定は空破弾。

また画面端なら、幻影不知火　上顎→弱昇龍弾といった連続技も可能なので、是非試してね。

その他、MAX版飛翔流星拳が弱攻撃キャンセルから連続技に組みこめる。

**●ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ（2段）→強斬影拳**

撃壁背水掌につなぎたい場合は近距離立ち強パンチをしゃがみ強パンチに変えよう。




しゃがみ弱キックなどから…




MAX版流星拳が連続技に組みこめる

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 剛臨・改 | →or←+C |
| 抱え込み投げ | →or←+D |
| **●特殊技** | |
| 上顎 | →+B |
| **●必殺技** | |
| 斬影拳 | ↙→+AorC |
| 我弾幸 | 斬影拳ヒット中↓↘→+AorC |
| 飛翔拳 | ↓↙←+AorC |
| 昇龍弾 | →↓↘+AorC |
| 空破弾 | ←↙↓↘→+BorD |
| 撃壁背水掌 | 投げ間合いで←↙↓↘→+AorC |
| 幻影不知火 | ジャンプ中↓↘→+BorD |
| 幻影不知火　下顎 | 幻影不知火着地中AorC |
| 幻影不知火　上顎 | 幻影不知火着地中BorD |
| **●超必殺技** | |
| 超裂破弾 | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| 飛翔流星拳 | ↓↘→↓↘→+AorC |

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ | × |
| 遠距離立ち | × | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ | × |
| 斜めジャンプ | ○ | × | ○ | × |
| 垂直ジャンプ | ○ | × | ○ | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | ○ | | | |
| →B | × | | | |




# ジョー・ヒガシ

攻略／DSP-たろりん

## 対人戦基本戦法




まずはコレ。初弾を読まれるとヤバイので注意

中間距離ではとりあえず弱ハリケーンアッパー。そのままハリケーンアッパーを連射してもいいが、スラッシュキックや黄金のカカトなどの突進技を混ぜてもいい。

必殺投げのないキャラにはハリケーンアッパーは連発0K。前転されてもしゃがみ弱キックを出しておけばほぼ大丈夫だからだ。しかし、必殺投げを持つキャラに前転されると厄介。そこで、強ハリケーンアッパーをたまに混ぜて前転で抜けにくくしたり、ハリケーンをガードさせたあと様子を見るなどの選択が必要になる。万一前転で近寄られてしまったら垂直ジャンプで逃げよう。空中で技を食らうこともあるが、何もしないよりはマシ。

## アドヴァンスト



これはピンチ。とりあえず垂直ジャンプを試みよう

ダッシュの特性を活かして、ハリケーンアッパーのあとダッシュで接近してしゃがみ強パンチ→キャンセルハリケーンアッパーで相手をかためるのが強い。これなら相手に前転で抜けられることも少なくなり、かなりお得だ。

他に、後転してハリケーンアッパーを撃つと見せかけて黄金のカカトを出すと、大ジャンプしてきた相手にヒットすることがある。スラッシュキックで追い打ちしよう。



弱黄金のカカトが空中の相手に当たったら




スラッシュ確定。端なら弱カカト×αが…

## エキストラ

ハリケーンアッパーをガードさせたあと、ステップで近づいて投げなどを狙おう。画面端に追いこめばかなり有利。

## 連続技

●ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセルローキック→キャンセル弱スラッシュキック




ローキックは早めに入力しておくといい




キャンセルでスラッシュか超必殺技を決めよう

キャンセルスラッシュキックは、もちろん爆烈ハリケーンタイガーカカトにしても入るので狙っていこう。

スクリューアッパーは間合いが離れてしまうので入らない。ローキックを省略すれば入るんだけどね。

●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル爆烈拳（4ヒット）→強爆烈フィニッシュ

下段からの連続技。ゲージがあるならば、爆烈ハリケーンタイガーカカトがよい。

他に、前号でも紹介した通り、間合いが近ければ黄金のカカトから爆烈ハリケーンタイガーカカトが入る。

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | × |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | ○ |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| →B | ○ | | | |
| ↘B | × | | | |

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ひざ地獄（じごく） | →or←+C |
| レッグスルー | →or←+D |
| **●特殊技** | |
| ローキック | →+B |
| スライディング | ↘+B |
| **●必殺技** | |
| ハリケーンアッパー | ←↙↓↘→+AorC |
| 爆烈拳（ばくれつけん） | AorCボタン連打 |
| 爆烈（ばくれつ）フィニッシュ | 爆烈拳中↓↘→+AorC |
| タイガーキック | →↓↘+BorD |
| スラッシュキック | ←↙↓↘→+BorD |
| 黄金（おうごん）のカカト | ↓↙←+BorD |
| **●超必殺技** | |
| スクリューアッパー | ↓↘→↓↘→+AorC |
| 爆烈（ばくれつ）ハリケーンタイガーカカト | ↓↘→↘↓↙←+AorC |



# リョウ・サカザキ

攻略／DSP - たろりん

## 天地覇煌拳を使った連続技で相手を一気にK.O.だ!

### 対人戦基本戦法

遠距離立ち弱キックで牽制し、相手を黙らせる。暴れる相手には遠距離立ち強パンチも混ぜていこう。

猛虎　雷神剛も混ぜていきたい技。相手の相ジャンプの出がかりに当たることがあるし（ただしこの場合ダメージは小さい）、相手の技をつぶせることも多い。しかし、当てても反撃を食らう恐れのある技なので、簡単に反撃できる相手（ラルフなど）には使わないように。ふっ飛ばし攻撃キャンセル必殺技も有効な攻め。弱虎煌拳か弱猛虎　雷神刹がおすすめ。

空振りキャンセルから出すと、相手が突っこんできて当たることもある。猛虎　雷神刹のあとは前転や攻撃避けが有効。猛虎　雷神剛もいい。

相手の起き上がりに氷柱割りを重ねるのも有効。出が早いので反応されにくい。



猛虎　雷神剛だけで何もできなくなるキャラも



キャンセル虎煌拳をブチこんでやろう



ふっ飛ばし攻撃空振りで相手の攻撃を誘い…

### アドヴァンスト

こちらのペースにはまって相手があせってきたら、中ジャンプで跳びこんで一気に攻めてもいい。ジャンプ強キックを出すか、技を出さずに着地してしゃがみ弱キックを出すかで、相手を揺さぶるのだ。



下段から攻める。天地覇煌拳確定の瞬間!

### エキストラ

遠距離立ち弱キックで牽制している間に相手が前転してきたら、前転の硬直にしゃがみ弱キックやしゃがみ強パンチを当てて止めてやろう。距離が近ければ連続技だ。MAX版天地覇煌拳も活用したい。出が早いので相手の技のスキに反撃できる。

猛虎　雷神剛は移動だけに使う。素早く空振りキャンセルして虎砲を出そう。こちらの方が普通に走ってから虎砲を出すよりも、ゲージが少しだけ多くたまるためお得。

### 連続技

**●ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル極限流連舞拳→(弱猛虎　雷神剛)→強虎砲**



極限流連舞拳が決まったら、すぐに雷神剛を出し…



空振りキャンセルで虎砲を決めるのだ

**●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱天地覇煌拳**

下段からならこれ。ゲージがない時は飛燕疾風脚ね。パワーのストックが3つある状態で、MAX発動後、跳びこみ強攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル天地覇煌拳の連続技を2回決めると、相手は死亡確定。

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 谷落とし | →or←+C |
| 巴投げ | →or←+D |
| **●特殊技** | |
| 氷柱割り | →+A |
| **●必殺技** | |
| 虎煌拳 | ↓↘→+AorC |
| 虎砲 | ・→↓↘+AorC<br>・猛虎　雷神剛ヒット中 →↓↘+AorC |
| 飛燕疾風脚 | →↘↓↙←+BorD |
| 極限流連舞拳 | 投げ間合いで ←↙↓↘→+AorC |
| 猛虎　雷神剛 | ↓↙←+AorC |
| 猛虎　雷神刹 | ↓↘→+BorD |
| **●超必殺技** | |
| 龍虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+AorC |
| 天地覇煌拳 | ↓↘→↓↘→+AorC |

### キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | × | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | ○ |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| →A | × | | | |

# 龍撃拳での牽制が大事 攻めこむ時は飛燕旋風脚だ！



# ロバート・ガルシア

攻略／モリスケ

## 対人戦基本戦法

跳びこみ防止を兼ねている弱龍撃拳を適度にバラまきつつ、判定が長く残る遠距離立ち強パンチやリーチのあるしゃがみ強キックで足元を狙おう。しゃがみ強キックは、空振りキャンセルで弱龍撃拳や強飛燕旋風脚を出しておくと、空振りした時のスキをカバーできる。

## アドヴァンスト

弱龍撃拳で跳びこみを迎撃できたら、ダッシュで間合いをつめて攻めを持続させよう。相手がダウン回避をするようなら、起き上がった直後に極限流連舞脚を重ねると返されにくい。

スキをみて跳びこむ際は斜め下方向にリーチのある小ジャンプ強キックが適しており、ガードさせてからの選択肢も豊富。着地でしゃがみ弱キックにつなぎ、ガードされても問題のない強飛燕旋風脚をキャンセルで出せば、相手を画面端に追いこみつつ攻めることができる。強飛燕旋風脚をガードさせた直後は当たり方によって間合いが変わり、食いこんだ場合はしゃがみ弱キックがギリギリ届くので、もう一度キャンセルで強飛燕旋風脚を出したり、小ジャンプで跳びこむといい。

## エキストラ

小ジャンプがないので、弱龍撃拳をバラまきつつ地上で地道に闘うことになる。相手の跳びこみはしゃがみ強パンチで落とせるが、強龍牙で相打ちをとると空中ふっ飛ばし攻撃で追撃できるので、こちらの方がオトク。

## 連続技

**●しゃがみ弱キック×2→キャンセル強飛燕旋風脚**

下段の弱攻撃からつなげられる、決める機会の多い連続技。ガードされても問題ないのがポイント。ゲージがあれば弱無影疾風重段脚も入るぞ。

**●極限流連舞脚→強飛燕龍神脚→強龍牙**

前号でも紹介した極限流連舞脚からのテクニカルな追撃。強飛燕龍神脚は、地上でコマンドを入力しつつジャンプしてボタンを押さなければならず、出す位置が低すぎても当たらないので難度は高い。強龍牙は画面端でしか入らないので、画面中央では立ち強パンチに代える必要がある。



相打ちになっても消えずに判定が残るので多用するべし



ガイーンと相打ちになることが多い強龍牙だが…



大ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で追撃できるのでした



4発目が当たったあとの間合いをチェックしておこう



飛燕龍神脚を空中の相手に当てれば追撃が入るので…



画面端なら強龍牙、画面中央なら立ち強パンチを決めよう

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | × | ○ | ○ | ×／× |
| 遠距離立ち | × | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 斜めジャンプ | × | ○ | × | ○ |
| 垂直ジャンプ | × | ○ | × | ○ |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | ○ | | | |
| →B | ○ | | | |

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 龍跳脚 | →or←+C |
| 首切り投げ | →or←+D |
| **●特殊技** | |
| 龍翻蹴 | →+B |
| **●必殺技** | |
| 龍撃拳 | ↓↘→+AorC |
| 龍牙 | →↓↘+AorC |
| 飛燕旋風脚 | →↘↓↙←+BorD |
| 飛燕龍神脚 | ジャンプ中↓↙←+BorD |
| 極限流連舞脚 | 投げ間合いで←↙↓↘→+BorD |
| 龍斬翔 | →↓↘+BorD |
| **●超必殺技** | |
| 龍虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+AorC |
| 無影疾風重段脚 | ↓↘→↓↘→+BorD |



# 残念ながら決定力に欠ける弱技で地味にいこう

# ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## 対人戦基本戦法



近距離で弱技が決まったら連続技につなげよう

今回はコツコツと闘うキャラに変身してしまったユリちんだが、まずは近距離戦で多用するしゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ×2のミニ連続技（以下ミニ連）をメインに狙っていこう。ヒット時はキャンセル弱飛燕旋風脚or遠距離立ち弱キックを決めるべし。ミニ連をガードされた時は遠距離立ち弱キック、しゃがみ強キック、燕翼のいずれかを出していこう。また、しゃがみ弱パンチ連射～前転、燕翼～前転などを混ぜるとより効果的だ。前転後は通常投げやしゃがみ弱キックを狙おう。投げ技はずしにはしゃがみ強キックでフォロー、または弱百烈びんたを出すといい。

ミニ連～連係（燕翼除く）をガードされると中間距離になる。この間合いでは弱虎煌拳や弱雷煌拳の先端をガードさせるように撃っていこう。バクチっぽいが相手の反撃を見こんで、雷煌拳（先端）or虎煌拳（相手画面端）をガードさせ、飛燕烈孔などもたまに狙うと引っかかりやすいぞ。

対空には弱空牙が安定ッチ。一応しゃがみ強パンチでも代用がきくッチよ。また、相手を跳びこませないように弱技に垂直ジャンプ強キックを混ぜて使ってもいいッチよん。



垂直J強Kも意外に頼れる。弱技に混ぜて出していこう



キャンセルはきかないがリーチはある。連係に使おう



連係、牽制に使える遠立弱K。この後、虎煌拳などを撃とう

## アドヴァンスト

跳びこみ攻撃をガードされたら素直に下段を攻めてもいいが、再び跳びこみ強キック（中ジャンプor通常ジャンプ）で裏まわりを狙うのも有効。

## エキストラ

ステップ投げをメインに置き、基本戦法を混ぜていこう。連係をガードされたら避けを使い、様子を見るのも重要。

## 連続技




下弱K～下弱P後に強空牙or飛燕烈吼で大ダメージを狙え

**●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ1～2→キャンセル弱飛燕旋風脚**

はじめのしゃがみ弱キックはしゃがみ弱パンチでもOK。この連続技に慣れてきたら、ダメージの高いしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強空牙（→裏空牙）or飛燕烈孔or飛燕鳳凰脚を練習しよう。




跳びこみ攻撃からの1セットでこんだけ減るぞぅ！

**●跳びこみ攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル強空牙→裏空牙**

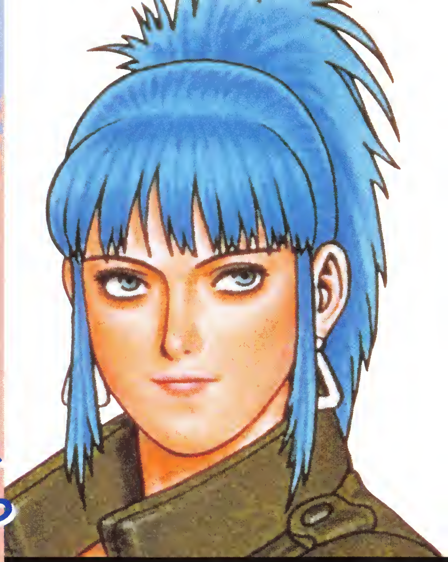
跳びこみ攻撃からのお手軽連続技。近距離立ち強パンチはしゃがみ強パンチor近距離立ち強キックでも代用可ッチ。

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | × |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| →B | × | | | |

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 鬼はりて | →or←+C |
| さいれんと投げ | →or←+D |
| 燕落とし | ジャンプ中↑以外+CorD |
| **●特殊技** | |
| 燕翼 | →+B |
| **●必殺技** | |
| 虎煌拳 | ↓↘→+AorC |
| 空牙（ユリちょうアッパー） | →↓↘+AorC |
| 裏空牙（ダブルユリちょうアッパー） | 強空牙着地時→↓↘+AorC |
| 雷煌拳 | ↓↘→+BorD |
| 百烈びんた | →↘↓↙←+AorC |
| 飛燕疾風拳（ユリちょうナックル） | ↓↙←+AorC |
| 飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り） | ↓↙←+BorD |
| **●超必殺技** | |
| 飛燕鳳凰脚 | ↓↘→↘↓↙←+BorD |
| 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+AorC |
| 飛燕烈孔 | ↓↘→↓↘→+AorC |



# レオナ

攻略／モリスケ

## 狙うは垂直ジャンプからVスラッシャーの連続技だ



先端を当てるように出し、相手の体力をジワジワ奪おう

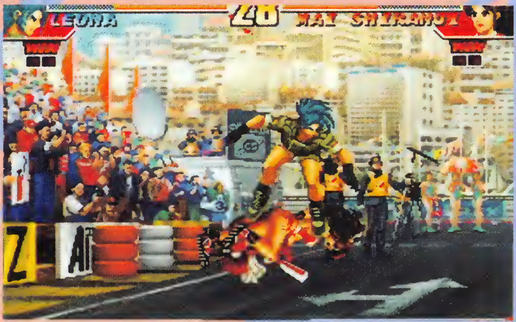
### 対人戦基本戦法

しゃがみ弱キックを牽制に使って地道に体力を減らしていく。相手の跳びこみは下方向に突き出ていないものならしゃがみ強キック、それ以外は相打ち覚悟のしゃがみ強パンチで迎撃しよう。先読みで弱ボルテックランチャーを置いておくのも手だが、発生がかなり遅いのでつぶされやすく、多用すべきではない。ゲージがたまってVスラッシャーが出せる状態になったら、中段になる垂直ジャンプ強キックにキャンセルをかけてのVスラッシャーを狙おう。跳びこみをガードさせた直後や、起き上がりに重ねると決めやすいぞ。



発生の遅さからつぶされることが多い。先読み重要ナリ

### アドヴァンスト




ジャンプ攻撃はよくサーフィンに化けてくれます

しゃがみ弱キックの牽制に、中ジャンプ強パンチでの跳びこみを加えよう。軌道が低いので対空技で落とされづらく、相手が跳んでいた場合は空中投げに化けてくれることが多い。中ジャンプで跳びこみ、何も技を出さずに着地して、下段のしゃがみ弱キックから連続技を狙うといった奇襲も意外に見切られにくい。

### エキストラ

ゲージを自分でためる必要があるので、様子を見ている時に少しずつでもためておくこと。ムーンスラッシャーや弱ボルテックランチャーでダウンさせたあとなら、かなりの量をためることができるぞ。MAXまでためたら垂直ジャンプ強キック↓Vスラッシャーをガンガン狙うべし。

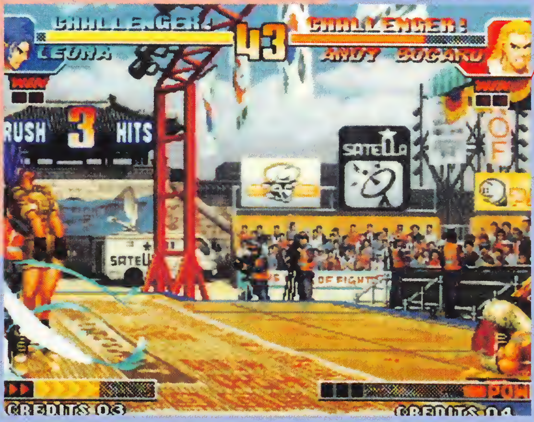
### 連続技

**●しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセル強ムーンスラッシャー**

下段からつなげられてダウンを奪えるお手軽連続技。強ムーンスラッシャーまでつなげればそれなりに威力もある。

**●垂直ジャンプ強キック↓キャンセル強Vスラッシャー**

垂直ジャンプの上昇中に強キックを出すとしゃがみガードをつぶす中段になり、さらにキャンセルでVスラッシャーを出せば連続技になる。体力の半分を一気に奪えるほど強力なので、ゲージがある時は狙っていくべき。今回はコマンドの受けつけが甘くなっているので、Vスラッシャーは↓↘→←だけで出せるぞ。




連続技を決めたあとならゲージを一気にためられるぞ




垂直ジャンプした直後に強キックを出し、キャンセルで…




Vスラッシャーを発動すれば体力半分ゲットでチュー

## 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| レオナクラッシュ | →or←+C |
| オーデルバックラー | →or←+D |
| ハイデルンインフェルノ | ジャンプ中↑以外+CorD |
| **●必殺技** | |
| ムーンスラッシャー | ↓ため↑+AorC |
| グランドセイバー | ←ため→+BorD<br>強～→Dで追加技 |
| Xキャリバー | ↓ため↑+BorD |
| ボルテックランチャー | ←ため→+AorC |
| アイスラッシャー | ↓↙←+AorC |
| **●超必殺技** | |
| Vスラッシャー | ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+AorC |
| リボルスパーク | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| グラビティストーム | ↓↘→↓↘→+AorC |

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／× | ○／○ |
| 遠距離立ち | × | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | × |
| 斜めジャンプ | ○ | ○ | × | ○ |
| 垂直ジャンプ | × | ○ | × | ○ |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | ○ | | | |

# ガトリングアタックからみの連続技を狙っていこう ラルフ

攻略／DSP - たろりん



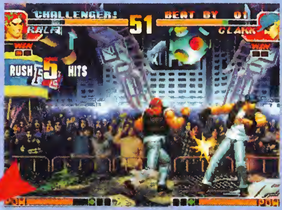
## 対人戦基本戦法

ラルフといえば強パンチ。遠距離立ち強パンチとしゃがみ強パンチの2つの技で、相手の攻撃をバリバリつぶしまくろう。相手がジャンプを多用するなら立ち、地上技で攻めてくるならしゃがみを使うのが基本となるのだ。

ジャンプ強キックでの跳びこみも有効。空中、地上どちらの相手に対しても強いぞ。ヒットしたら気絶値の高いガトリングアタックがらみの連続技を狙う。これで相手が気絶せず、なおかつダウン回避を失敗したら（画面端ならダウン回避されてもOK）、中段の昇り垂直ジャンプ強パンチを起き上がりに重ねよう。当たればこれでほぼ間違いなく相手は気絶だ！



強い強いしゃがみ強パンチ。通称「死ねパン」




連続技でガトリングアタックを決めたら…



昇り垂直ジャンプ強パンチで気絶を狙おう

## アドヴァンスト

相手をダウンさせるまでは基本戦法通りに闘う。ダッシュで接近してのしゃがみ強パンチを多用し、相手がガードをかためたら、ダッシュからスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下SAB）を狙ってやろう。しゃがみ強パンチを相手が前転で抜けようとしてきても、そのまましゃがみ強パンチを連打していれば、前転の硬直に入ることが多い。反応できればキャンセルSABを決めてやろう。



ジャンプして技を出さずに投げを狙ってみよう

## エキストラ

ダッシュでの強引な接近ができないので、やや慎重にしゃがみ強パンチを出していき、ステップからのSABを狙っていく。攻撃避けも使おう。

## 連続技

**●ジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセル馬乗りバルカンパンチ**

バリバリバルカンパンチでも入るが、こっちの方がお得。このあとギャラクティカファントムを決めるチャンスがあるからだ。

間合いが遠いと馬乗りバルカンパンチが入らないので、距離には注意しよう。

**●ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強ガトリングアタック**

跳びこみからだとSABはつなぎにくいので、ゲージがない時はこれ。ただし、座高の小さいキャラがしゃがんでいると入らないので注意。

ガトリングアタックは気絶値が高く、跳びこみ強攻撃→近距離立ち強パンチからつなぐと気絶する。すごい！　残念ながらキャラ限定だけど。

馬乗り。そして、ゲージがあまっていたらファントム！



跳びこんだら着地で強パンチにつなぎ…




### キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | × | ○ | ○ | × |
| 遠距離立ち | × | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | × |
| 斜めジャンプ | ○ | × | ○ | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | ○ | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | ○ | | | |

### 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ダイナマイトヘッドバット | →or←+C |
| ノーザンライトボム | →or←+D |
| **●必殺技** | |
| バルカンパンチ | AorCボタン連打 |
| ガトリングアタック | ←ため→+AorC |
| 急降下爆弾パンチ（きゅうこうかばくだん） | ・↓ため↑+AorC<br>・ジャンプ中↓↘→+AorC |
| スーパーアルゼンチンバックブリーカー | 投げ間合いで←↙↓↘→+BorD |
| ラルフキック | ←ため→+BorD |
| **●超必殺技** | |
| バリバリバルカンパンチ | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 馬乗り（うまの）バルカンパンチ | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| ギャラクティカファントム | ↓↘→↓↘→+AorC |

# クラーク

攻略／ジェイケイ

## 遠距離戦はちょっと苦手 近距離で必殺投げを狙おう





ダウン回避したら必殺投げ、しなかったら起き攻めだ

### 対人戦基本戦法



牽制技は、先端を当てるように出していくのが基本だ

遠距離立ち強キックやしゃがみ強パンチで牽制しつつ、ダッシュ、ステップ、前転などからスーパーorウルトラアルゼンチンバックブリーカー（以下コマンド投げ）を狙っていくのが基本戦法。

フラッシングエルボー後は起き上がりを攻める。少し離れて、しゃがみ弱パンチ→キャンセルコマンド投げを重ねるor少し待ってからコマンド投げor起き上がる直前にフランケンシュタイナー、空中ふっ飛ばし攻撃orジャンプから技を出さずにコマンド投げ。有効なのはこんなところだ。

ただしフランケンシュタイナーは、まれに無敵時間が短くなる場合がある。そんな時はしばらく他の技で闘おう。



たまに無敵時間が短くなってしまう。原因は不明

### アドヴァンスト

攻めこむ手段として中ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃が役に立つ。ヒットしたらすぐにダッシュ、ダウン回避の終了直後にコマンド投げを狙おう。

ガードされたあとは、小or中ジャンプから技を出さずにコマンド投げ、ダッシュからフランケンシュタイナー、ダッシュ前転→コマンド投げ、少し手前で止まってコマンド投げ、ダッシュから遠距離立ち強キックなどが有効。

### エキストラ

牽制技とステップ→コマンド投げが中心。跳びこみは使用頻度を減らし、技を出さずに着地→コマンド投げを混ぜよう。

突進技や牽制技をギリギリまで引きつけてからランニングスリーを出せば、かわしつつゲットできる。弱攻撃→強攻撃といった連係に割りこむことも不可能ではないのだ。ゲージをためて狙ってみる？



無理やり使おうと思えば使える技でした。バクチ性は高いけど

### 連続技

**●近距離立ち強パンチ→キャンセルコマンド投げ**

相手が大技を空振りした時などは、ほんの少しでもダメージをかせぐために近距離立ち強パンチからコマンド投げにつなぐ。さらに欲張るならストンピング→コマンド投げだが、出が遅いので注意。

強パンチからウルトラ〜につなぐ時は、➡↘⬇↙⬅、ニュートラルC、➡↘⬇↙⬅A orCと入力しよう。

強パンチがヒットすれば、キャンセル必殺投げも確定だ

近立ち強パンチは出が早く、跳びこみからもつなぎやすい





**●しゃがみ弱パンチ→キャンセルコマンド投げ**

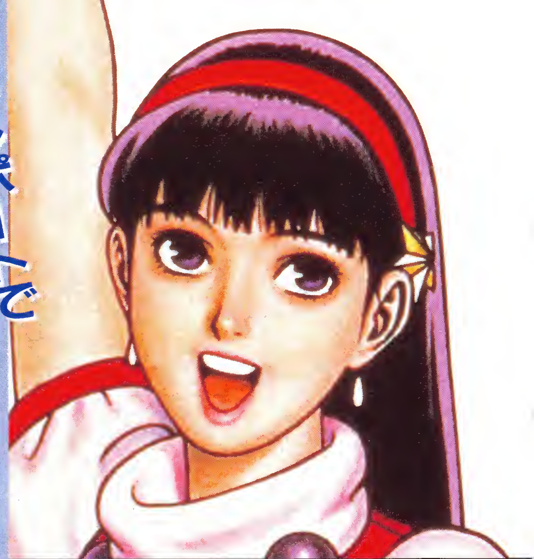
ガードされても攻め続けられるのが利点。スーパー〜の場合は↙A、➡Dと、ウルトラ〜なら➡↘⬇↙A、⬅➡↘⬇↙⬅A or Cと入力しよう。

### キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／× | × |
| 遠距離立ち | ○ | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | × | × |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| ➡B | ○ | | | |

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 投げっぱなしジャーマン | ➡or⬅+C |
| フィッシャーマンバスター | ➡or⬅+D |
| デスレイクドライブ | ジャンプ中⬆以外+CorD |
| **●特殊技** | |
| ストンピング | ➡+B |
| **●必殺技** | |
| バルカンパンチ | AorCボタン連打 |
| ローリングクレイドル | ⬅↙⬇↘➡+AorC |
| スーパーアルゼンチンバックブリーカー | 投げ間合いで⬅↙⬇↘➡+BorD |
| ナパームストレッチ | ➡⬇↘+AorC |
| フランケンシュタイナー | ➡⬇↘+BorD |
| フラッシングエルボー | 必殺投げ中⬇↘➡+AorC |
| **●超必殺技** | |
| ウルトラアルゼンチンバックブリーカー | 投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+AorC |
| ランニングスリー | ⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡+BorD |



# テレポートで相手を翻弄 必殺投げを狙って攻めよう

## 麻宮(あさみや)アテナ

攻略／モリスケ




連還腿は下段攻撃を無効化するうえに判定も強いので頼れる

### 対人戦基本戦法

地上戦はリーチがあって跳びこもうとした相手にもヒットする立ち弱キックや、判定の強い立ち強パンチ、連還腿で牽制しつつ、移動技のサイキックテレポートを駆使して、スーパーサイキックスルーをガンガン狙っていく。しゃがみ強パンチにキャンセルをかけて弱サイキックテレポートを出すと相手の目の前に移動するので、相手の反応が少しでも遅れれば投げが入る。相手の跳びこみをしゃがみ強パンチで迎撃した時に、キャンセルで弱サイキックテレポートを出すと、相手はガードしているので反応されにくいぞ。

降ってきたところに立ち強パンチを当ててキャンセルで…





弱サイキックテレポート。このあと背後にまわりこめる

### アドヴァンスト

スーパーサイキックスルーを決めたあとに、νサイコリフレクターではなく、ダッシュしてから立ち強パンチを当ててキャンセルで弱サイキックテレポートを出してみよう。立ち強パンチを当てる位置によっては相手の背後にまわりこめるので、そこからしゃがみ弱キックキャンセルスーパーサイキックスルーを狙うと、ガード方向を間違えた相手にヒットする。より多くのダメージを与えたい時に狙ってみよう。

### エキストラ

パワーをためておき、対空の強シャイニングクリスタルビットを狙おう。コマンドを入れながら相手の跳びこみを待つようにすると、小ジャンプに反応することもできるぞ。コマンドを入れながら前後移動し、気合いで反応するべし



### 連続技

**●しゃがみ弱キック↓キャンセルスーパーサイキックスルー↓強νサイコリフレクター**

下段からコマンド投げにつなげて、さらに強νサイコリフレクターで追撃する。強νサイコリフレクターは威力が高いので、全体力の3分の1を奪うことが可能だ。

**●スーパーサイキックスルー↓弱νサイコリフレクター↓強シャイニングクリスタルビット**

画面端へ追いこんだ時にスーパーサイキックスルーが決まった時は、ワンテンポ遅らせてから弱νサイコリフレクターで拾い、さらにシャイニングクリスタルビットまで決めることができる。間合いが合っていれば強νサイコリフレクターからでも拾えるゾ。




画面端では一瞬待ってから弱サイコリフレクターで追撃し…




最速でクリスタルビットを出せばヒットするのだ

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ビットスルー | →or←+C |
| サイキックスルー | →or←+D |
| サイキックシュート | ジャンプ中↑以外+CorD |
| **●特殊技** | |
| 連還腿(れんかんたい) | →+B |
| フェニックスボム | ジャンプ中↓+B |
| **●必殺技** | |
| サイコボールアタック | ↓↙←+AorC |
| フェニックスアロー | ジャンプ中↓↙←+AorC |
| ν(ニュウ)サイコリフレクター | →↘↓↙←+BorD |
| サイコソード | →↓↘+AorC |
| 空中サイコソード | ジャンプ中→↓↘+AorC |
| サイキックテレポート | ↓↘→+BorD |
| スーパーサイキックスルー | 投げ間合いで←↙↓↘→+C |
| **●超必殺技** | |
| シャイニングクリスタルビット | ←→↘↓↙←+AorC |
| クリスタルシュート | シャイニングクリスタルビット中に↓↙←+AorC |
| 空中シャイニングクリスタルビット | ジャンプ中←→↘↓↙←+AorC |
| 空中クリスタルシュート | 空中シャイニングクリスタルビット中に↓↙←+AorC |
| フェニックスファングアロー | ジャンプ中に↓↘→↓↘→+AorC |

### キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 斜めジャンプ | ○ | × | ○ | × |
| 垂直ジャンプ | ○ | × | ○ | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | ○ | | | |
| →B | ×／× | | | |



# 攻めの基本は跳ばせて落とす 龍連牙は対空に奇襲に活躍！

## 椎拳崇

攻略／ジェイケイ

## 対人戦基本戦法




リーチが長いうえジャンプ封じになる。頼れるぞ

遠距離立ち弱キック&しゃがみ強キックと超球弾（キャンセル&空振りキャンセルも含む）で牽制し、相手が跳びこんできたら龍連牙・天龍や強龍顎砕で返すのが基本。

奇襲には龍連牙・地龍が最適。空振りキャンセルや、しゃがみ強キック→遅めキャンセルから出すのも有効だ。

ここでお得（？）情報を一つ。しゃがみ強キック→キャンセル弱超球弾→肉まんを食うという連係は、しゃがみ強キックを食らった相手がダウン回避をすると、弱超球弾がガード不能になるのだ。ヒットしても連続技での反撃を受けてしまうし、A+Bでかわされるので結局ダメなのだが、トドメに使えれば最高だ。




当たる直前に肉まんを食うことで、超球弾がガード不能に




強龍顎砕はコマンドが面倒だが、つぶされることはない

## アドヴァンスト

弱超球弾の後ろをダッシュで追いかけていくという戦法が取れる。ダッシュから出す技は、しゃがみ強キック、遠距離立ち弱キック、中ジャンプ強キック（空中ふっ飛ばし攻撃）などが代表的だ。




弱超球弾→ダッシュはアドヴァンストの常套手段だ

## エキストラ

仙氣発勁を、ジャンプから技を出さずに着地したあとや、前転後に（しゃがみ弱パンチキャンセルで）狙うのもいい。

牽制と対空がメイン。対空技は、龍連牙・天龍（↙→+C）の方が出しやすいが、確実なのは強龍顎砕。状況によって使い分けよう。MAX版神龍天舞脚も対空になるが、早出しが必要。これは地上戦でのカウンター狙いで使おう。

## 連続技

**●ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル龍連牙・地龍**

ジャンプ強キックの打点は適度に低くすること（低すぎてもダメ）。パワーMAX時はつながらないので注意。

最後は龍連打→遠距離立ち弱キックや超必殺でもOK。後者ならMAX時でもつながる。




近立強キックが変更され、強→強→必殺技がやりやすくなった

**●ジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→キャンセル龍連打（12ヒット）→遠距離立ち弱キック**

前述のものより多少決めやすい連続技。キャンセルでつなぐ技は仙氣発勁でもOK。これはしゃがみ弱パンチからつなぐ方がやりやすいだろう。




凄煌裂脚より天舞脚の方が減る。チビには空振りしやすいけど

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | ×／○ | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | ○ |
| 斜めジャンプ | ○ | ○ | × | × |
| 垂直ジャンプ | ○ | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | ○ | | | |
| →A | △ | | | |
| →B | ○ | | | |

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 発勁 | →or←+C |
| 巴投げ | →or←+D |
| **●特殊技** | |
| 虎撲手 | →+A |
| 後旋腿 | →+B |
| **●必殺技** | |
| 超球弾 | ↓↙←+AorC |
| 龍顎砕 | ←↓↙+BorD |
| 龍連牙・地龍 | ←↙↓↘→+A |
| 龍連牙・天龍 | ←↙↓↘→+C |
| 龍爪撃 | ジャンプ中↓↙←+AorC |
| 龍連打 | 投げ間合いで→↓↘+AorC（Cボタン連打） |
| **●超必殺技** | |
| 神龍凄煌裂脚 | ↓↘→↘↓↙←+B |
| 神龍天舞脚 | ↓↘→↘↓↙←+D |
| 仙氣発勁 | ↓↘→↓↘→+AorC |
| 肉まんを食う | ↓↙←↓↙←+AorC |



# 気絶値の高い技を持つ 連続技で一気に攻めよう

# 鎮元斎（ちんげんさい）

攻略／ジェイケイ

## 対人戦基本戦法

遠距離立ち強パンチ（↓キャンセル弱瓢簞撃）で牽制しつつ、ダメージ&気絶値の高い強柳燐蓬莱につなぐ連続技を狙っていくのが基本だ。

強轟欄炎炮も積極的に使っていこう。起き上がりや相手の連係に割りこむように出すといいぞ。無敵時間があるので相打ち以上は取れるのだ。

対空は弱柳燐蓬莱が強力。相打ちOKで轟欄炎炮を出してもいい。とっさの場合はしゃがみ強パンチが役に立つぞ。




地上戦は、この技と弱瓢簞撃（キャンセル&単発）でしのごう




出が早くて判定も強め。小ジャンプも迎撃しやすいぞ

## アドヴァンスト

大（中）ジャンプ強パンチで接近したあと、大（中）ジャンプ強パンチからの連続技、ダッシュ遠距離立ち強パンチ、ダッシュ前転→強飲酒 orしゃがみ弱キックからの連続技などで攻めよう。ダッシュ前転はいきなり出してもいいぞ。

連続技が決まったらダッシュして起き上がり（ダウン回避の直後）を攻める。中段になる小ジャンプ昇り強パンチと、しゃがみ弱キックからの連続技（跳びこみ連続技のあとはしゃがみ弱キック→遠距離立ち弱パンチ）を使い分けよう。




連続技を決めたあとは、２択を迫って気絶を狙うべし

## エキストラ

ゲージがたまったら強轟欄炎炮を狙おう。攻撃避け→強轟欄炎炮（弱柳燐蓬莱）という連係も単純だが有効だ。

酔歩瓢簞襲は、うまく先端（終わり際）を当てると中段になる。間合いを調節して立ち強パンチ→遅めキャンセルで出したり、起き上がりに重ねてみるといいぞ。




攻撃が重なっていても、１発目の炎は必ず出てくれるのだ

## 連続技

**●しゃがみ弱キック→立ち弱キック→キャンセル強柳燐蓬莱**

下段技始動の連続技。前転で裏にまわったあと、ジャンプから技を出さずに着地したあと、相手の起き上がりに（前転で裏にまわってから）重ねるなど、使いどころは多い。ガードされた時は、強柳燐蓬莱を出さないようにすること。

最後は強轟欄炎炮でもいいが、ダメージに大差はなく、気絶値が減るのでイマイチ。

**●ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル強柳燐蓬莱**

体力をゲージ半分奪ったうえ、気絶寸前に追いこめるという強力連続技。ジャンプ強パンチを少し高めの打点で当てて、近距離立ち強パンチをできるだけ素早くキャンセルするとつながりやすい。




近目でジャンプ強パンチがヒットしたら連続技タイムだ




近立ち強パンチ→強柳燐蓬莱で、大ダメージ+気絶寸前だ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 強飲酒（ごういんしゅ） | →or←+C |
| 逆脚投げ（さかあしなげ） | →or←+D |
| **●特殊技** | |
| 酔歩瓢簞襲（すいほひょうたんしゅう） | →+A |
| **●必殺技** | |
| 瓢簞撃（ひょうたんげき） | ↓↙←+AorC |
| 柳燐蓬莱（りゅうりんほうらい） | →↓↘+AorC |
| 回転的空突拳（かいてんてきくうとつけん） | ・←↙↓↘→+BorD<br>・酔管巻翁中→+BorD<br>・望月酔中→+BorD |
| 酔管巻翁（すいかんかんおう） | ↓↘→+AorC |
| 蝶襲鯥魚（ちょうしゅうりくぎょ） | 酔管巻翁中→+AorC |
| 望月酔（ぼうげつすい） | ↓↙←+BorD |
| 龍蛇反蹦（ろうじゃはんほう） | 望月酔中↑+B |
| 鯉魚反蹦（りぎょはんほう） | 望月酔中↑+D |
| **●超必殺技** | |
| 轟欄炎炮（ごうらんえんぽう） | ↓↘→↓↘→+AorC |
| 轟炎招来（ごうえんしょうらい） | ↓↘→↘↓↙←+AorC |

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | × |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| →A | × | | | |

# 攻撃の主軸は神速の祝詞 連続技には三籟の布陣が強力！



## 神楽ちづる

攻略／修羅騎士 鷹

## 対人戦基本戦法



神速の祝詞（A）この技で牽制かつ翻弄しよう

神速の祝詞（A）や頂門の一針（A or C）を使って牽制しつつ、各種ジャンプや神速の祝詞（C）、頂門の一針（B or D）、遠距離立ち強キックを使って相手に近づこう。頂門の一針は先端が当たるようにBとDを使い分けよう。

ジャンプ攻撃がガードされた場合はしゃがみ弱キックで牽制し、しゃがみ強パンチやしゃがみ強キックにつないで、キャンセル神速の祝詞や頂門の一針を出したり、再びジャンプ攻撃を出していくといい。

また超必殺技を出せる状態なら、ジャンプ攻撃→神速の祝詞（C）を使って相手の裏にまわりこみ、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル三籟の布陣を狙っていくのも面白い。三籟の布陣がガードされたら、下段のしゃがみ弱キックと中段に使えるジャンプ弱キック（昇り）を使って2択を迫ろう。

神速の祝詞（C）、頂門の一針（B or D）を使って攻めこんだ時にガードされた場合、相手の反撃を予期して三籟の布陣や一瞬間を置いて天瑞を出すといった選択肢もある。



三籟の布陣がガードされても２択を仕かけよう

## アドヴァンスト

前転で相手の裏にまわりこみ、連続技を狙うのではなく、いきなり三籟の布陣を出してみるのも有効。反撃が遅れた相手にヒットさせることができるし、ガードされてもリスクが少ないぞ。

## エキストラ

しゃがみ強パンチは出が早くキャンセルがきくので、反撃や牽制、対空にも使える非常に優れた技。突進技→前転→連続技といったコンビネーションができないぶん、この技を主体に闘っていきたい。三籟の布陣をガードされたら、無理して２択に迫らなくとも、再度パワー溜めをして、いつでも三籟の布陣を出せる準備をしておくのも手だぞ。



しゃがみ強パンチ。かなり強い技なのだ

## 連続技

**●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱百活 天神の理or裏面壱活 三籟の布陣**

三籟の布陣をヒットさせたあとは、強攻撃をバシバシ（4発）当ててやろう。ジャンプ強攻撃→しゃがみ強パンチキャンセルから決めれば、相手を気絶させることができるぞ。

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチとつないで…





キャンセル三籟の布陣。弱技からつながるだけあって強力

画面端でこの連続技を決めても、分身の攻撃が最後まで当たらないので注意しよう。

**●ジャンプ強攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル弐百拾弐活 神速の祝詞→弐百拾弐活 神速の祝詞・天瑞**

神速の祝詞はパンチ（A or C）、キック（B or D）の両系統とも連続技にすることができるが、パンチ系をヒットさせた場合は天瑞をAで、キック系をヒットさせた場合はDで出さなければヒットしないぞ。

## 技コマンド表

**●投げ技**

| | |
|---|---|
| 令月（れいげつ） | →or←+C |
| 回天（かいてん） | →or←+D |

**●必殺技**

| | |
|---|---|
| 百活（ひゃくかつ）・天神の理（てんじんのことわり） | →↓↘+AorC |
| 弐百拾弐活（にひゃくじゅうにかつ）・神速の祝詞（しんそくののりと） | →↘↓↙←+AorBorCorD |
| 弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞（てんずい） | 神速の祝詞中↓↙←+再ボタン入力 |
| 百八活（ひゃくはちかつ）・玉響の瑟音（たまゆらのしつね） | ←↙↓↘→+AorC |
| 弐百拾弐活 乙式（おつしき） 頂門の一針（ちょうもんのいっしん） | ↓↘→+AorBorCorD |

**●超必殺技**

| | |
|---|---|
| 裏面八拾伍活（りめんはちじゅうごかつ） 零技の礎（れいぎのいしずえ） | ↓↙←↙↓↘→+AorC |
| 裏面壱活（りめんいちかつ） 三籟の布陣（きんらいのふじん） | ↓↘→↓↘→+BorD |

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | ○ |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |

# ジャンプ攻撃からの攻めが豊富 ムササビの舞を上手に使おう



## 不知火（しらぬい） 舞（まい）

攻略／修羅騎士 鷹

## 対人戦基本戦法


遠距離立ち弱パンチ。とりあえずこの技で牽制しよう

近〜中間距離は遠距離立ち弱パンチや遠距離立ち弱キックの先端が当たるように牽制しよう。攻める際は、各種ジャンプやムササビの舞を使うといい。ムササビの舞は、先端を当てるようにしなければ反撃を受けやすいので気をつけよう。

ジャンプ攻撃のあとは、近距離立ち強パンチやしゃがみ強パンチから白鷺の舞を出そう。連続技にはなりにくいが、ガードされてもかなりけずれるぞ。もちろんガードキャンセルには気をつけるべし。ジャンプ攻撃がヒットしていたならば、白鷺の舞ではなく必殺忍蜂につなぐといいかも。

ムササビの舞をガードさせたあとの選択肢としては、弱飛翔龍炎陣が挙げられる。これは相手の反撃を予想して出すもの。アドヴァンストなら前転から投げor連続技を狙うのもよし。また、読み合いになってしまうのだが、一度ヒットさせたら次はガードしている傾向が強いので、エキストラならステップから投げを狙いたいところだ。

跳びこみに対してだが、弱飛翔龍炎陣や空中投げが強力。この2つをメインにするといい。また、各種立ち強攻撃も対空に使うことができる。


空中投げの夢桜。結構対空に使えるのだ

## アドヴァンスト

小ジャンプを活かして細かく攻めていこう。遠距離からダッシュで近づいて、相手の手前で前転して投げなどを狙ってみるといい。


花蝶扇は遠距離での牽制や固めに使おう。乱発は禁物！

## エキストラ

パワー溜めをして攻撃力アップを計るべし。赤ゲージになったら遠距離から水鳥の舞を乱発するのも有効。


キャンセル、空振りキャンセルから出しメリメリけずってやろう

## 連続技

**●しゃがみ弱キック↓近距離立ち弱キック↓キャンセル弱必殺忍蜂or超必殺忍蜂**

弱攻撃から決めることのできる連続技だが、ガードされてしまうと手痛い反撃を受ける。また、近距離立ち弱キックから強龍炎舞にもつなぐことができるのだが、ヒットさせたにもかかわらず出の早い突進技（八稚女など）で反撃されてしまう。

**●ジャンプ強攻撃↓しゃがみ強パンチ↓キャンセル強必殺忍蜂or超必殺忍蜂**

結構強力な連続技。画面端なら最後を白鷺の舞に代えても可。

**●ムササビの舞↓各種追い打ち**

画面端で可能な連続技。追い打ちに使える技は、龍炎舞、必殺忍蜂、飛翔龍炎陣、白鷺の舞、超必殺忍蜂、水鳥の舞などがある。

安定するなら、強飛翔龍炎陣がいいだろう。ダメージもなかなか。


画面端でムササビの舞を決めたら…



このように追い打ちが可能

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 不知火剛臨（しらぬいごうりん） | →or←+C |
| 風車崩し（ふうしゃくずし） | →or←+D |
| 夢桜（ゆめざくら） | ジャンプ中↑以外+CorD |
| **●特殊技** | |
| 紅鶴の舞（べにつるのまい） | ↘+B |
| **●必殺技** | |
| 花蝶扇（かちょうせん） | ↓↘→+AorC |
| 龍炎舞（りゅうえんぶ） | ↓↙←+AorC |
| 飛翔龍炎陣（ひしょうりゅうえんじん） | →↓↘+BorD |
| 必殺忍蜂（ひっさつしのびばち） | ←↙↓↘→+BorD |
| ムササビの舞（まい） | ・↓ため↑+AorC<br>・ジャンプ中↓↙←+AorC<br>（ボタン押しっぱなし） |
| 白鷺の舞（はくろのまい） | →↓↘+AorC |
| **●超必殺技** | |
| 超必殺忍蜂（ちょうひっさつしのびばち） | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| 鳳凰の舞（ほうおうのまい） | ↓↙←↓↙←+AorC |
| 水鳥の舞（みずどりのまい） | ↓↘→↓↘→+AorC |

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | × | × | × | × |
| しゃがみ | × | × | ○ | ○ |
| 斜めジャンプ | ○ | × | ○ | ○ |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | ○ |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | ○ | | | |
| ↘B | ×／× | | | |

# 頼りになるのはふっ飛ばし 対空にはしゃがみ強パンチだ！



## キング

攻略／DSP－たろりん




これで牽制。先端を当てるようにしていこう

### 対人戦基本戦法

遠距離立ち強キックが基本の牽制技。跳びこみ防止もかねているし、牽制にしてはヒット時のダメージもなかなか。強キックがヒットしたあとに相手が跳びこんでくるようなら、しゃがみ強パンチを早めに出しておき、落としてしまおう。

接近戦に持ちこむならジャンプ攻撃がいい。空中ふっ飛ばし攻撃かジャンプ強キックを使っていこう。




対空にはこれ。先読みでばらまいてもいい

### アドヴァンスト

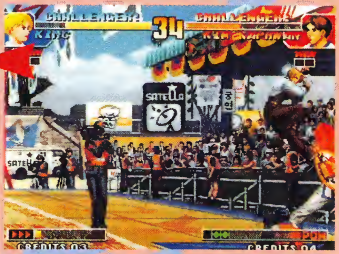
ジャンプ攻撃でガンガン攻めこもう。空中ふっ飛ばし攻撃は空中戦に強く、出ている時間が長いので通常ジャンプから早めに出してしまおう。

相手があまり跳んでこないなら小ジャンプ強キックを出すか、技を出さずに着地して下段の近距離立ち弱キックを出す攻めが強いぞ。立ち弱キックからはサプライズローズを出すのがおすすめ。

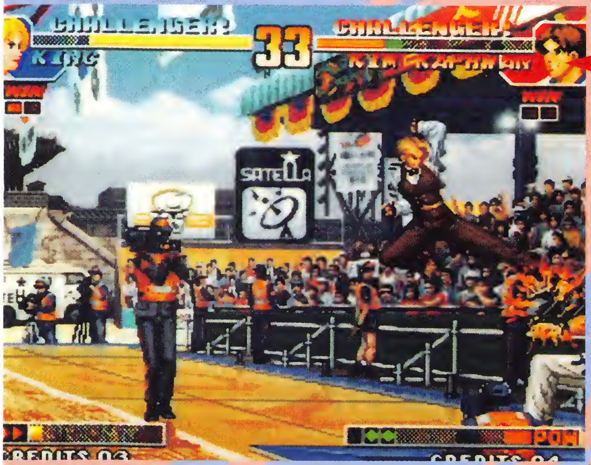
### エキストラ

サプライズローズをうまく使って相手を画面端に追いこんでいきたい。前転で下をくぐられると反撃される恐れがあるが、強で出せば移動距離が長いので、相手が反撃できないところまで跳んでいける。

画面端に追いこんだら、サプライズローズのあと弱トルネードキックや攻撃避けで相手の反撃を無効化したり、近距離立ち弱キックと昇りジャンプ強キックの2択を仕かけたりと、色々な攻めが展開できる。




画面端でサプライズをガードさせたら…




中段の昇りジャンプ強キックを狙おう

### 連続技

●（画面端で）ジャンプ強キック→近距離立ち強キック（1段目）→キャンセル弱サプライズローズ→強トルネードキック

サプライズローズは必ず弱で出すこと。強だとキングの硬直が長いので、追い打ちを入れることができないのだ。

強トルネードキックは一瞬だけ待ってから出そう。タイミングを遅らせないと最後の1発が空振りしてしまうぞ。

画面端以外では、立ち強キックの2段目から強トルネードキックにつなごう。

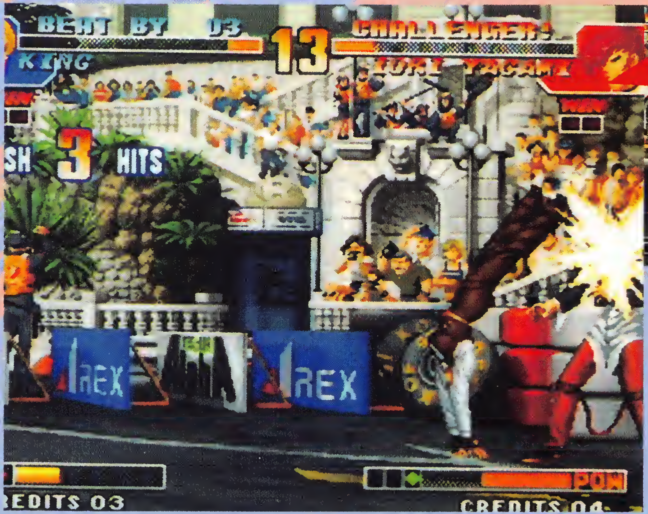
1段目を素早くキャンセルして…



●ジャンプ強キック→近距離立ち強キック（1段目）→キャンセルサイレントフラッシュ

近距離立ち強キックの1段目は相手との間合いが離れないので、有効活用しよう。

コマンド入力について説明しよう。立ち強キックを↓↙←＋Dで出し、キャンセル↓↙←＋Dと入力すると楽に出せる。




手加減しないよ。慣れれば実戦で使える

### キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | × | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | × |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| ↘D | × | | | |

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| ホールドラッシュ | →or←＋C |
| フックバスター | →or←＋D |
| ●特殊技 | |
| スライディングキック | ↘＋D |
| ●必殺技 | |
| ベノムストライク | ↓↘→＋BorD |
| ダブルストライク | ↓↘→↓↘→＋BorD |
| トラップショット | →↓↘＋BorD |
| トルネードキック | →↘↓↙←＋BorD |
| サプライズローズ | →↓↘＋AorC |
| ミラージュキック | ←↙↓↘→＋BorD |
| ●超必殺技 | |
| イリュージョンダンス | ↓↘→↘↓↙←＋BorD |
| サイレントフラッシュ | ↓↙←↓↙←＋BorD |

# トラ・ヨプチャギを有効に使って接近戦に持ちこもう



## キム・カッファン

攻略／DSP - たろりん

### 対人戦基本戦法

中間距離では遠距離立ち弱パンチなどで牽制しつつ、トラ・ヨプチャギや弱半月斬で突っこむ。トラ・ヨプチャギは出るのは遅いが判定が非常に強く、接近手段としては優れている。ただし、当てたあとはこちらが不利になるため、強引な攻めは禁物。

弱半月斬は跳びこみ防止になっている。空中の相手に当たると3ヒットすることも多く、ダメージが大きい。

弱飛燕斬も頼れる技。起き上がりや対空に使おう。ガードされてもスキが小さいので、もう一度飛燕斬を出し、近寄ってきた相手をザックリ斬ることも可能だぞ。



跳びこみも防げる。空中ならダウンを奪えるぞ



飛燕斬をガードされたら連発してみよう

### アドヴァンスト

基本戦法に加えて、中ジャンプ強キックでの跳びこみや、後転から半月斬といった戦法が取れる。中ジャンプ強キックをガードさせたら、ダッシュで近づいてしゃがみ弱キックを当てていき、相手をかためていこう。

こうして接近戦に持ちこんだら、しゃがみ弱キックのあとすかさず小ジャンプで跳びこむのが有効。そして、強キックを出すか、技を出さずに着地してしゃがみ弱キックからの連続技を狙うかで、相手を揺さぶっていくのだ。

### エキストラ

ジャンプで接近するには飛翔脚を使おう。そこからダッシュしてしゃがみ弱キックだ。あるいはもう一度跳びこんでみてもいいだろう。



ジャンプして技を出さずに着地し…



しゃがみ弱キック。鳳凰脚まで確定

### 連続技

●ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセルトラ・ヨプチャギ→キャンセル鳳凰脚

トラ・ヨプチャギをキャンセルして空中鳳凰脚が出せることを利用している。

近距離立ち強パンチは、キャンセルをかけるタイミングが非常に早いので注意しておこう。

●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強空砂塵（or鳳凰脚）

しゃがみ弱キックは間合いが離れるので、前作のようにメリメリ連発することはできない。とりあえず1、2発で安定させるといい。

鳳凰脚は密着状態からでないと入らない。コマンドは↓↙←→と入力するとラク。



ゲージがない時にしゃがみ弱キックが入ったら、しゃがみ弱パンチにつないで…



強空砂塵でバリューコンボ。ダメージはまあまあ

### キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／× | × |
| 遠距離立ち | × | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | × |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | ○ | | | |
| →A | ○ | | | |
| →B | ×／△ | | | |

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 首極め落とし | →or←+C |
| 殺脚投げ | →or←+D |
| ●特殊技 | |
| トラ・ヨプチャギ | →+A |
| ねりチャギ | →+B |
| ●必殺技 | |
| 飛燕斬 | ↓ため↑+BorD 強〜↓+Dで追加技 |
| 半月斬 | ↓↙←+BorD |
| 飛翔脚 | ジャンプ中↓↘→+BorD |
| 流星落 | ←ため→+BorD |
| 空砂塵 | ↓ため↑+AorC |
| ●超必殺技 | |
| 鳳凰脚 | ・↓↙←↙→+BorD ・ジャンプ中↓↙←↙→+BorD |
| 鳳凰天舞脚 | ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+BorD |

# 鉄球大回転を活かすためできるだけ左側で闘おう



## チャン・コーハン

攻略／ジェイケイ




ウロウロ歩きまわる、足元がお留守な人に対して特に有効

### 対人戦基本戦法

ジャンプ封じになる遠距離立ち弱パンチに、リーチの長い下段技のしゃがみ強キックを混ぜて牽制していく。遠い時はひき逃げでの奇襲が有効だ。例によって、適当に鉄球大回転をバラまいておくのも強いぞ。ただし、足元が弱いので相手に近づいていくのはやめておいた方がいい。

### アドヴァンスト




意外と移動距離が長いダッシュ前転から大破壊投げを狙おう

基本戦法に、ダッシュ前転（ギリギリで裏にまわるのがベスト）からの大破壊投げと中ジャンプ強キックを混ぜていく。中ジャンプ強キック後は、再び跳びこむ、前転→大破壊投げ、しゃがみ強キックなどを使い分けよう。合間にしゃがみ弱パンチを挟むのもいい。跳びこむ際は攻撃を出すだけでなく、技を出さずに着地して大破壊投げも有効だ。

鉄球大回転はチャンが右を向いている時の方が強力なので、前転などで左側にまわるのも重要（無理は禁物）。右向きなら、近い間合いになった時とりあえずしゃがんでAボタンを連打するのが強いし、画面端に追いつめた時のかため（先月号参照）も強力だ。

### エキストラ

パワーをためたら鉄球大暴走を狙おう。起き上がりに出したり、相手の連係に割りこむように出すといいぞ。攻撃避け後に出すのも手。ガードされても投げ技以外では反撃されないので、逆に大破壊投げを狙うのもいい。前転や攻撃避けでかわされると連続技の的になるんだけど。




打撃技での反撃は空振りする。必殺投げには要注意だが

### 連続技

**●ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル各種必殺（or特殊）技**

締めの技は、弱鉄球大回転、大破壊投げ、ひき逃げ、鉄球大圧殺といったところ。弱鉄球大回転はチャンが左向きだとつながらないので注意。鉄球大圧殺はトドメ専用だ。

前作同様、ジャンプ強キック→大破壊投げという連続技もある。多少打点が高くてもつながってくれるぞ。

**●しゃがみ強パンチ→キャンセル強鉄球大回転or鉄球大圧殺**

大技の空振りなどに決める連続技。最後は大破壊投げでもOKだ。相手キャラによってはジャンプ強キック（打点低め）からつなぐこともできるが、難易度は高め。

チャンに対してや一部キャラ（紅丸やケンスウなど）の背後からなら、密着状態からのしゃがみ強パンチ→鉄球大暴走が連続技になるぞ。




接近戦で頼れる、Aボタン連打の超お手軽２段。ごっつぁんです




鉄球大暴走が連続技に。神龍天舞脚ガード後に狙えるぞ




背後から密着すれば、しゃがみ強パンチ→キャンセル…

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ×／× | ○ |
| 遠距離立ち | × | ○ | × | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| ↘A | × | | | |

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 破顔撃 | →or←+C |
| 鎖締め | →or←+D |
| **●特殊技** | |
| ひき逃げ | ↘+A |
| **●必殺技** | |
| 鉄球粉砕撃 | ←ため→+AorC |
| 鉄球大回転 | AorCボタン連打 |
| 鉄球飛燕斬 | ↓ため↑+BorD |
| 大破壊投げ | 投げ間合いで→↘↓↙←→+C |
| **●超必殺技** | |
| 鉄球大暴走 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 鉄球大圧殺 | ↓↘→↓↘→+AorC |



# メインの攻めは方向転換 相手のスキには鳳凰脚だ！

# チョイ・ボンゲ

攻略／ジェイケイ

## 対人戦基本戦法

裏まわりジャンプ強パンチからの連続技(連係)と、強飛翔空裂斬＋方向転換がメイン。裏まわりジャンプ強パンチのあとは基本的に先月号で書いた通り。遠距離立ち弱パンチ→キャンセル通り魔蹴り→ふっ飛ばし攻撃（しゃがみ強パンチ）→キャンセル強旋風飛猿刺突といった連係も有効。

飛翔空裂斬は3回当てて逃げるのを基本に、色々とバリエーションをつけていく。壁との距離が遠いと高い位置を跳んでしまうので、地上の相手に当てにいくなら前斜め下に方向転換すること。また、前方への方向転換を当てたあとは、すぐに方向転換しないと割りこまれやすいので注意。

壁ターン直後に真下に方向転換したり（Dを押したまま他のボタンを押すといい）、方向転換を当てた直後に後ろ斜め下に方向転換する、といったフェイントを混ぜるのも重要。フェイント時に相手が必殺技を空振りしたら、ダッシュからの連続技（or単発の鳳凰脚）を決めよう。



強空裂斬＋方向転換は見切られにくい。頼れるゾ



このあとはチョイの方が先に動けるようになるのだ



強空裂斬〜真下方向転換のフェイントが大成功。いい感じです

## アドヴァンスト

接近戦でのラッシュに、裏まわり小ジャンプ強パンチを混ぜよう。弱攻撃や通り魔蹴りを当てたあとに前方小ジャンプするなど、まとわりつくように攻めることが可能だ。

## エキストラ

チョイのステップは素早くて移動距離も長いので、中間距離からのステップ→頭乗刺しが強力。ゲージはまめにためておくこと（鳳凰脚用）。



連続技のチャンスに鳳凰脚が使えないのはもったいないぞ

## 連続技

**●裏まわりジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル鳳凰脚**

チョイ使いなら必ずマスターしておきたい連続技。強竜巻疾風斬もつながるのだが、威力が低いうえに決めたあと反撃を食らう可能性が高い。

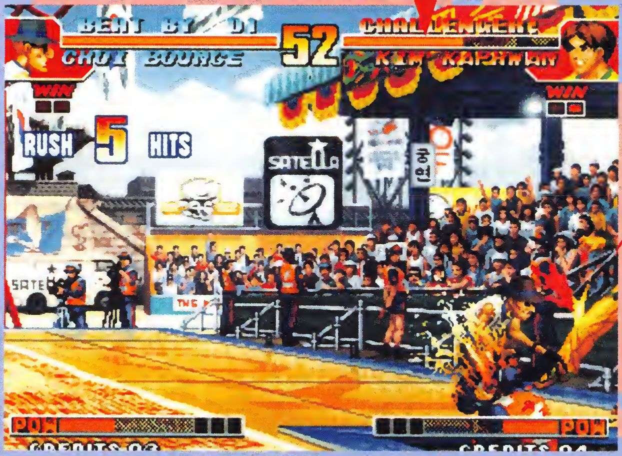
**●強飛翔空裂斬→方向or旋風飛猿刺突→方向転換×3→追い打ち**

見出しの3つの必殺技が空中でヒットすると、相手は着地まで食らい判定が残ったままになる。空中でお手玉したあと、さらに鳳凰脚や強竜巻疾風斬で追い打ちできるのだ。

方向転換はすべて➡で。技の終わり際がヒットした時は方向転換できないので、そこで止めて鳳凰脚を決めよう。



空中の相手をウキ〜×4でお手玉したあと…



さらに鳳凰脚で拾える。まさに交通事故って感じです

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | × |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | × |
| 斜めジャンプ | × | × | ○／○ | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | ○ | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | ○ | | | |
| ➡A | ○／○ | | | |
| ➡B | × | | | |

## 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 頭乗刺し（ずじょうさ） | ➡or⬅＋C |
| 下血突き（げけつづ） | ➡or⬅＋D |
| **●特殊技** | |
| 二段斬（にだんざん） | ➡＋A |
| 通り魔蹴り（とおりまげ） | ➡＋B |
| **●必殺技** | |
| 竜巻疾風斬（たつまきしっぷうざん） | ⬇ため⬆＋AorC |
| 飛翔空裂斬（ひしょうくうれつざん） | ⬇ため⬆＋BorD（ボタン押しっぱなし） |
| 飛翔脚（ひしょうきゃく） | ジャンプ中⬇↘➡＋BorD |
| 旋風飛猿刺突（せんぷうひえんしとつ） | ⬅ため➡＋BorD |
| 方向転換（ほうこうてんかん） | 旋風飛猿刺突or飛翔空裂斬中レバー＋ボタン |
| 疾走飛翔斬（しっそうひしょうざん） | ⬅ため➡＋AorC |
| **●超必殺技** | |
| 真！　超絶竜巻真空斬（しん　ちょうぜつたつまきしんくうざん） | ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋AorC |
| 鳳凰脚（ほうおうきゃく） | ⬇↘➡↘⬇↙⬅＋BorD |

# インチキなほど出の早い中段技を持つやられてもムキになるなよ！



# 七枷（なな かせ） 社（やしろ）

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## 対人戦基本戦法

真骨頂は接近戦にあり。中・近距離では遠距離立ち弱パンチorキックを主軸に攻め、スキあらば連係を狙おう。

連係①はしゃがみ弱キック（以下下弱K）↓しゃがみ弱パンチ（以下下弱P）×1～2↓必殺技。必殺技はできるだけキャンセルで出そう。

下段の弱技×1～3後はしゃがみ強キックにつなぎ、キャンセル必殺技もいい感じ。

また、下弱P×2↓遠距離立ち弱P↓ステップサイドキックもヒットしやすいぞ。

連係②は跳びこみ攻撃↓下段技or中段技↓必殺技。跳びこみ攻撃は近距離なら強パンチ、遠距離なら強キックがいいだろう。

着地後に間合いが離れている時は連係①に持っていき、密着なら中段技の近距離立ち強キック（以下ロー）を出していこう。ローからはガードされるのを見こんで、弱ジェットカウンターを出していこう。また、跳びこみ攻撃↓下弱P or下弱Kをガードされた場合は即ローにつないで中段を狙ってやろう。相手の起き上がりに密着下弱P or K↓ロー↓必殺技もナイスな連係じゃ。

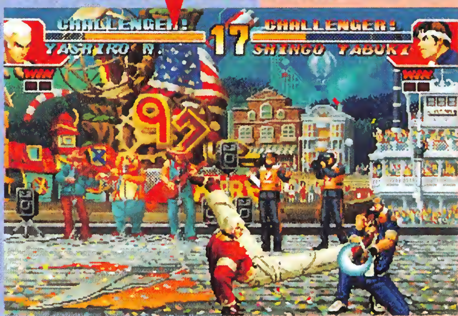
最後に対空には弱アッパーデュエルや空中ふっ飛ばし攻撃を使いたいが、小ジャンプなどに反応できないこともあるので、はじめはしゃがみ強パンチで代用しよう。



下弱K～下弱P（ヒット時は連続技）をガードされたら…



弱スレッジハンマーや小ジャンプ強Pで中段を狙ったり…



下強K～ジェットカウンターで下段を狙い、ガードを上下にふろう

## アドヴァンスト

連係①&②に前転～投げや連続小・中ジャンプを混ぜていこう。跳びこみ攻撃～前転で相手の裏にまわり、連続技ってのも結構引っかかるぞ。相手のダウン後や跳びこみ攻撃後に間合いが離れてしまったら即ダッシュで近づこう。

## エキストラ

連係①をメインに闘おう（ガードさせて避けってのもグゥ）。もちろん、連係①の下弱Pからステップ投げってのもいい感じ。小・中ジャンプ&前転が使えないから連係の使い分けを大事にしような。

## 連続技

**●しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセルミリオンバッシュストリーム**

下段技のしゃがみ弱キックから開始するのが望ましいが、タイミングが難しいという人はしゃがみ弱パンチ×2↓ミリオンを練習しようぜい。

**●跳びこみ攻撃↓近距離立ち強キック↓キャンセル弱ジェットカウンター**

弱ジェットカウンターならガードされても反撃は受けにくいぞう。前述した連続技と併用し、地上戦からもガンガン2択（近距離立ち強キックorしゃがみ弱キック）を狙っていこうぜ。これで2択の際に中段、下段からキャンセルミリオンバッシュストリームで大ダメージを狙えるぞ。

連続技が確定の場合（技のスキなど）は強ジェットカウンターに変更、もしくは強ミサイルマイトバッシュにできればベリ～ナイスだね。

**●アッパーデュエル（1段目相打ち）↓ファイナルインパクト**

空中連続技。こんな状況はめったにないが、相打ち後はためなし（即出し）で出そう。



ヒット後はもちろん〝イっちまいな～！〟。ウッホッホ～



下弱K～下弱Pのタイミングは遅め。下弱P×2は早めね

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| レバーブロー | →or←+C |
| ハチェットスルー | →or←+D |
| **●特殊技** | |
| ステップサイドキック | →+B |
| **●必殺技** | |
| ミサイルマイトバッシュ | →↘↓↙←+AorC |
| アッパーデュエル | →↓↘+AorC |
| スレッジハンマー | ↓↙←+AorC |
| ジェットカウンター | ←↙↓↘→+AorC |
| **●超必殺技** | |
| ミリオンバッシュストリーム | ↓↙←↙↓↘→+AorC |
| ファイナルインパクト | ↓↘↓↘→+AorC |

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | ○／× |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| →B | × | | | |

# 空振りジャンプからの必殺投げが有効 通常技も頼りになるぞ!



## シェルミー

攻略／蒼炎闘士ゆーち



合い言葉はシェルミースパイラル。露骨に狙っていこう

### 対人戦基本戦法

シェルミーは後手にまわるとつらいので、なるべく自分から攻めるように心がけよう。とにかく跳びこみ攻撃から

シェルミースパイラル（以下失礼）を狙おう。初心者は跳びこみ攻撃から地上技（通常技）につなげず、跳びこみ攻撃～失礼を狙ってもいいぞ。遠目から跳びこむ際には下方向に強い強キック、近距離では裏まわりを狙える強パンチ、と使い分けるのが望ましい。連続ジャンプも有効。

シェルミースタンドは中間距離からの牽制技（攻めこむ際も）としてはとても頼りになるので、しゃがみ弱キック、しゃがみ強パンチ（以下下強P）、ふっ飛ばし攻撃などに混ぜて、間合いに応じて使っていこう。ガードされたらしゃがみ弱キックで間合いを離すか、アクセルスピンキック（以下決まった）で攻めこもう。よく引っかかる連係として、決まったをガードさせたあとにすぐさま前転して必殺投げor超必殺技を狙いにいくというものもある。

近間で弱技にシェルミーホイップを混ぜるのも効果アリ。



牽制や連続技として使おう。相手の起き上がりにも◎

次に空振りキャンセル必殺技で攻める。とりあえずメインは失礼。相手が失礼を警戒しはじめたら、シェルミーシュートや決まったも断然決まりやすくなるぞ。空振りキャンセルする技は、下段技を空振りさせるふっ飛ばし攻撃や対空になる下強Pを使おう。

対空の下強Pは最低でも相打ちはとれるぞ。撃退したあとは、相手の着地に重なるようにシェルミーシュートや、決まったを出しておくのもなかなかいい連係よん。



通常技の対空の割に信用できる。手先を当てるように出そう

### アドヴァンスト

露骨な前転～必殺投げや、空振りジャンプ～着地必殺投げはもちろん、こちらには小・中ジャンプもあるので、跳びこみ攻撃だけでもいい感じ。

### エキストラ

避けは避けている時間が短く、相手に分かりにくいのでバリバリ使うべし。ステップ投げも忘れずにね。

### 連続技

●しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック（1段目）→キャンセルシェルミースパイラル

接近戦専用。もちシェルミースパイラルは弱強どちらでもOKっす。シェルミーフリークはぜひ気合い入力でシェルミースパイラルを超必殺技に変換してくだしゃい。以上。

●跳びこみ攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセルシェルミースパイラルor超必殺技

跳びこみ攻撃は裏まわりも狙える強パンチ（怒濤の尻）が最適♡ 先行入力がお好みならば近距離立ち強パンチをしゃがみ強パンチに変換してもOK。ノーマル時はフラッシュ、パワーMAX時はカーニバルと使い分けをしてね。

裏まわりも狙える跳びこみ強パンチから…



地上技につなげてキャンセル必殺技。下強Pがやりやすい

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○／× | ○ | × |
| 遠距離立ち | ○ | ○／× | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | × |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| ➡B | ×／△ | | | |

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| シェルミーフラッシュ・オリジナル | ➡or⬅+C |
| フロントフラッシュ | ➡or⬅+D |
| ●特殊技 | |
| シェルミースタンド | ➡+B |
| ●必殺技 | |
| シェルミースパイラル | 投げ間合いで⬅↙⬇↘➡+AorC |
| シェルミーホイップ | ➡⬇↘+BorD |
| シェルミーシュート | ⬅↙⬇↘➡+BorD |
| アクセルスピンキック | ⬇↙⬅+BorD |
| ●超必殺技 | |
| シェルミーフラッシュ | 投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+AorC |
| シェルミーカーニバル | 投げ間合いで⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡+AorC |



伸びきった部分が強い。真上の相手は落とせないんだけど



# 素早い動きで相手を翻弄 パワーの低さは連続技で補おう

## クリス

攻略／ジェイケイ

### 対人戦基本戦法

遠距離立ち弱キック＆強キックを使って牽制しつつ、ジャンプ強キックなどで攻めこんでいくのが基本。

垂直（後ろ）ジャンプ強グライダースタンプでの奇襲も有効。毎回出すのではなく、出さないというフェイントもたまに混ぜること。相手に当てたあとはガードや前後転が無難だが、超必殺技（どちらも弱で）を出してみてもいい。

対空は早出しのしゃがみ強パンチが使える。ただし、小ジャンプから下に強い技を出されると返せないので注意。

### アドヴァンスト



滞空時間が短いので、弱攻撃のスキに連続技が入ることもある

接近手段として中ジャンプ、接近時のラッシュに小ジャンプ強キックが活躍する。ジャンプスピードが速いので、相手が技を出した時にちょうどよく跳びこめれば、硬直に連続技が決まることも多いぞ。

ジャンプ強キックがガードされた時は、再び中（小）ジャンプしたり、ダッシュ（ダッシュ前転）から一つ目の連続技（後述）を狙うといい。

しゃがみ弱攻撃から前方（小）ジャンプという連係もいいぞ。

跳びこみから技を出さずに着地して、しゃがみ弱キックからの連続技を狙う、という奇襲も非常に有効だ。

### エキストラ

小ジャンプや前転がないこのモードでは、はっきりいって攻め手が少ない。跳びこみの頻度を減らし、牽制技で地道に闘おう。ジャンプから技を出さずに着地して連続技を狙う奇襲はやはり有効だ。



中段であるジャンプ攻撃を出さずに着地して…



下段のしゃがみ弱キック。慣れてない人にはガンガン決まる

### 連続技

●しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ→キャンセルスピニングアレイ→キャンセル強スライドタッチorツイスタードライブ

しゃがみ弱パンチはレバー↘で出そう。そうしないとそのあと他の技が暴発しやすいぞ。ツイスタードライブはMAX時だとつながらないので注意（MAX版チェーンスライドタッチならつながる）。



上の連続写真の続き。しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチとつなぎ、



キャンセル➡+A。さらにキャンセル（超）必殺技だ

●ジャンプ強キック↓しゃがみ強パンチ→キャンセルスピニングアレイ→キャンセル強スライドタッチ

体力ゲージを半分ほど奪える強力なもの。

最後はツイスタードライブでもいいが、相手キャラや間合いによってつながらないことが多い。確実に決めたいならジャンプ強キック↓近距離立ち弱キック→キャンセルスピニングアレイからつなごう。

### キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | ○／× | ×／× |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | × |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | ○ | | | |
| ➡A | ○ | | | |

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| ステップターン | ➡or⬅+C |
| エリアルドロップ | ➡or⬅+D |
| ●特殊技 | |
| スピニングアレイ | ➡+A |
| ●必殺技 | |
| スライドタッチ | ↓↘➡+AorC |
| ハンティングエア | ➡↓↘+BorD |
| シューティングダンサー・スラスト | ➡↘↓↙⬅+AorC |
| シューティングダンサー・ステップ | ➡↘↓↙⬅+BorD |
| グライダースタンプ | ジャンプ中↓↘➡+BorD |
| ●超必殺技 | |
| ツイスタードライブ | ↓↙⬅↓↙⬅+BorD |
| チェーンスライドタッチ | ↓↘➡↓↘➡+AorC |

# 接近戦はちょっと苦手 蛇使いをメインに闘おう



## 山崎竜二

攻略／モリスケ



腕を降った状態で待つ。前転は爆弾パチキで切り返そう

### 対人戦基本戦法

蛇使い中段を牽制に使いつつ、相手が跳びこんできそうな時に蛇使い上段をためて待っておき、跳んだら発射して迎撃、跳びこんでこないならDボタンでキャンセルする。

ダッシュ前転で蛇使い中段をくぐりつつ接近しようとする相手もいるので、そのような相手には前転を爆弾パチキで投げたり、しゃがみ弱キックからの連続技を狙うといい。

相手に攻めこまれてしまうと、弱攻撃の発生が遅いためかためられがちだが、そこはサドマゾや爆弾パチキ、しゃがみ強パンチなどで切り抜けよう。しゃがみ強パンチを出す場合は必ずキャンセルで蛇使いを入力しておき、Dボタンでキャンセルして相手よりも先に動けるようにしよう。

### アドヴァンスト

小ジャンプがあるおかげでこちらから攻めこみやすい。遠距離ならリーチのある弱キック、近距離なら下方向に突き出ている強キックで跳びこみ、着地でしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチとつなげてみよう。相手に入っていたらキャンセルで砂かけを決め、一気に大ダメージを与えたいところ。しゃがみ弱パンチからブッ刺しにつなげて蛇使いキャンセルも面白いゾ。



この距離でしゃがみ弱キックが決まれば大チャンス！



しゃがみ弱パンチからブッ刺しにつなげてキャンセルだ

### エキストラ

山崎のダッシュはそこそこ速いので、蛇使い中段で牽制しつつダッシュから爆弾パチキやドリルを狙う。コマンド投げをメインに使って闘おう。



ダッシュ投げを多用しつつ、砂かけからみの連続技を狙え

### 連続技

●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル砂かけ（→キャンセル蛇使い→Dボタンキャンセル→砂かけ）×5

先月号で紹介した通り、砂かけは蛇使いでのみキャンセルできるので、発展させるとこのような連続技を決めることができる。コマンド入力にコツがあり、砂かけから蛇使いへのキャンセルは早め、Dボタンキャンセルは遅め、といった感じ。キャンセル蛇使いが遅いと蛇使いが出ないし、Dボタンキャンセルが早くても、蛇使いがキャンセルされずに暴発してしまう。砂かけを5セット決めることができれば気絶まで追いこめるぞ。



砂かけキャンセルで蛇使いを出してDでキャンセルし…



素早く砂かけを出せば連続ヒットするのだ

### キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○／× |
| 遠距離立ち | × | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | × |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| →A | △／△ | | | |

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| シメアゲ | →or←+C |
| ブン投げ | →or←+D |
| ●特殊技 | |
| ブッ刺し | →+A |
| ●必殺技 | |
| 蛇使い　上段 | ↓↙←+A(ボタンため押し) |
| 蛇使い　中段 | ↓↙←+B(ボタンため押し) |
| 蛇使い　下段 | ↓↙←+C(ボタンため押し) |
| 蛇使いキャンセル | 蛇使い中D |
| サドマゾ | ←↙↓↘→+BorD |
| 倍返し | ↓↘→+AorC |
| 裁きのヒ首 | →↓↘+AorC |
| 爆弾パチキ | ←↙↓↘→+AorC |
| 砂かけ | →↓↘+BorD |
| ●超必殺技 | |
| ギロチン | ↓↘→↓↘→+AorC |
| ドリル | →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC(ボタン連打) |

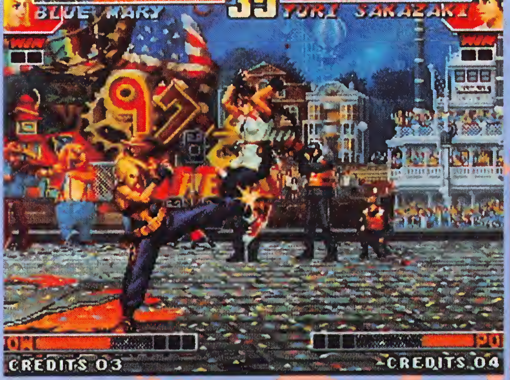




# 下段判定のストレート・スライサーを有効的に使って攻めこもう

## ブルー・マリー

攻略／DSP－たろりん




相手は跳べない。これでアドバンテージを得よう

### 対人戦基本戦法

中間距離では遠距離立ち弱キックで牽制する。上方向にも判定が強いので、相手のジャンプをつぶせるぞ。

これで相手の動きを止めてからジャンプ攻撃などで攻めこもう。

弱ストレート・スライサーは下段判定のため、奇襲でたまに混ぜると効果が高いぞ。

バックドロップ・リアルのあとは、弱ストレート・スライサーで接近し、起き上がりにしゃがみ弱キックと昇り強キックで2択を迫ってみよう。



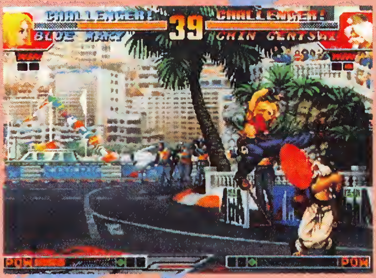

まず反応されない。後転などから出していこう

### アドヴァンスト

接近戦に持ちこんだら、近距離立ち強パンチ（またはしゃがみ強パンチ）→キャンセルハンマーアーチ→キャンセル必殺技が基本連係。相手が近距離立ち強パンチを食らっていたら、キャンセルバックドロップ・リアル（M・スプラッシュローズ）まで連続技になるぞ。ガードされていたらキャンセルM・スパイダーを出してみよう。相手がかたまっていればつかむことができる。スピンフォールもいい。




キャンセルスピンフォール。バレると返されるかも




ハンマーアーチ。しゃがみ弱パンチからだと強いゾ

### エキストラ

ステップなどで接近し、アドヴァンストと同じように攻める。しかし、M・スパイダーは、相手が慣れてくると無敵技やジャンプ攻撃で簡単に返されてしまう。これはスピンフォールにしても同じ。そこで、立ち強パンチで止めてみるなどの変化をつけて攻めていこう。

### 連続技

**●ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセルハンマーアーチ→キャンセルM・スプラッシュローズ→M・スナッチャー**

最後はバウンド中の相手をM・スナッチャーで拾う。あらかじめバーチカルアローを空振りしていることに注意。ただし、この連続技はダウン回避されると入らない。

画面端ならバックドロップ・リアル→M・スナッチャーも入る。こっちはダウン回避できないので確定連続技。

**●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセルM・ダイナマイトスウィング**

弱攻撃からならこれ。他に弱攻撃からの強力な連続技はないので必ずマスターしよう。

つなぐ技はM・タイフーンでもOK。こちらは弱攻撃3発からつなぐこともできるぞ。

そのほか、M・ヘッドバスターから強バーチカルアロー＋αやM・スプラッシュローズが入る。前者はダッシュから出せば2ヒット＋αするぞ。




スプラッシュローズで相手を浮かせたら…

素早くバーチカル→スナッチャー。決まると快感

### 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ビクトル投げ | →or←＋C |
| ヘッドスロー | →or←＋D |
| **●特殊技** | |
| ハンマーアーチ | →＋A |
| クライミングアロー | ↘＋B |
| **●必殺技** | |
| スピンフォール | ↓↘→＋BorD |
| M・スパイダー | ↓↘→＋AorC |
| ストレート・スライサー | ←ため→＋BorD |
| クラブ・クラッチ | ストレート・スライサーヒット中↓↘→＋BorD |
| バーチカル・アロー | →↓↘＋BorD |
| M・スナッチャー | バーチカル・アロー中→↓↘＋BorD |
| M・リバースフェイスロック | ↓↙←＋B |
| M・ヘッドバスター | ↓↙←＋D |
| バックドロップ・リアル | 投げ間合いで←↙↓↘→＋AorC |
| **●超必殺技** | |
| M・タイフーン | 投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←＋BorD |
| M・スプラッシュローズ | ↓↘→↘↓↙←＋AorC |
| M・ダイナマイトスウィング | ↓↘→↓↘→＋BorD |

### キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ | ×／○ |
| 遠距離立ち | × | × | ×／× | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | × |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| →A | △ | | | |
| ↘B | ○ | | | |

# 大回転蹴りを有効的に活用 連続技もお手軽で強力！



# ビリー・カーン

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## 対人戦基本戦法




攻めこむ際は→Aが最適♡　出す間合いを覚えよう

大回転蹴り（以下→A）をいかに有効活用するかで勝敗が分かれるビリー。今回は→Aからの選択肢を紹介していこう。①前転。②必殺技。③再び→A。④一旦様子を見る。以上。

①のあとはしゃがみ弱キックからの連続技や通常投げを狙おう。画面端だと効果アリ。

②は→A後に反撃しそうな相手に先読みで火龍or水龍追撃棍を出しておき、相手の反撃を取ってしまうというもの。相手の反撃技をある程度予測できなくてはいけないので、相手が何でよく反撃してくるか観察しておこう。→Aがガードされた時は引っかけとして大旋風を出すのも有効だ。

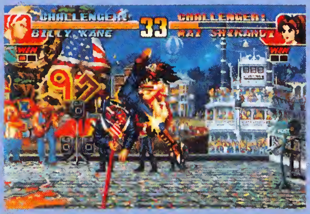
③は②とは違い、自ら相手の技や、跳びこもうとしているところを→Aでつぶすもの。攻めこみたい時や画面端に追いつめたい時に重宝する。前転でくぐられた時は、落ち着いて投げかしゃがみ弱キックからの連続技で対処しよう。

④はおもに画面端で有効。→Aガード後に前転してくる相手が多いので、そこをしゃがみ強パンチからの連続技で大ダメージを与えてやろう。跳びこみには弱旋円殺棍or火龍追撃棍で対処しよう。

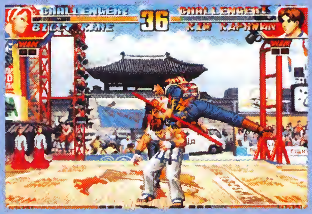
お得情報。弱強襲飛翔棍のヒット直後にしゃがみ強パンチを出せば連続技になるぞ。




近距離では露骨に下弱K連射や下強Pから連続技を狙おう




→A後に対空or跳びこみ封じの遠立強Kを出してもいい




J強Kで裏まわり可。中段を狙える垂直J強Pと使い分けよう

## アドヴァンスト

基本戦法の他に裏まわりを狙える跳びこみ強キックを→Aに混ぜて使うとイイ感じ。エキストラよりスムーズに動けるので、果敢にしゃがみ弱キックからの連続技を狙いにいこう。

## エキストラ

基本的にビリーは跳びこむことが少ないので、→Aで充分攻めこめる。ステップから投げ、→A～避けも忘れずに。

## 連続技

**●しゃがみ弱キック×2→近距離立ち弱キック→キャンセル大回転蹴り**

間合いに応じてしゃがみ弱キックの数を減らそう。しゃがみ弱キック後の近距離立ち弱キック（近距離立ち弱パンチでも代用可）は、一旦レバーをニュートラルに戻すといい。大回転蹴り（→A）はキャンセルなので、ニュートラルに戻したあとはなるべく早く入力すること。

**●跳びこみ攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱三節棍中段打ち→火炎三節棍中段打ち**

地上戦でもよく使うお手軽なうえに強力な連続技。しゃがみ強パンチは近距離立ち強パンチでも代用可だが、ちょっとした技のスキに決める（連係に割りこむ）にはしゃがみ強パンチの方がよい。




この細かい連続技で地道に相手の体力を奪うのも大事




跳びこみからの連続技１セットでこの減り。露骨に狙え

## キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | × | × |
| しゃがみ | × | × | ○ | × |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| →A | ×／× | | | |
| →B | × | | | |

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 地獄落とし | →or←+C |
| 一本釣り投げ | →or←+D |
| **●特殊技** | |
| 大回転蹴り | →+A |
| 捧高跳び蹴り | →+B |
| **●必殺技** | |
| 三節棍中段打ち | ←↙↓↘→+AorC |
| 火炎三節棍中段打ち | 三節棍中段打ちヒット中↓↘→+AorC |
| 旋風棍 | Aボタン連打 |
| 集点連破棍 | Cボタン連打 |
| 強襲飛翔棍 | →↓↘+BorD |
| 火龍追撃棍 | ↓↙←+B |
| 水龍追撃棍 | ↓↙←+D |
| 旋円殺棍 | →↓↘+AorC |
| **●超必殺技** | |
| 超火炎旋風棍 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 大旋風 | ↓↘→↓↘→+AorC |



# 琴月の弱体化が激しい屑風からの攻撃を主体に闘おう

# 八神（やがみ）　庵（いおり）

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## 対人戦基本戦法

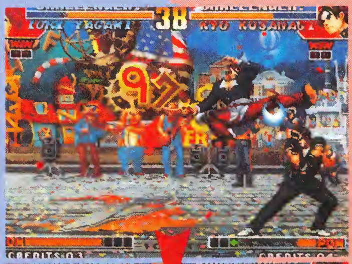
とりあえず屑風を露骨に狙っていこう。しかし、屑風は近距離でしか発動しないので、そのために一定の間合い（おもに中間距離）でふっ飛ばし攻撃キャンセル（or空振りキャンセル）闇払い（これも←↙↓↘→＋A orCと入力しておけば、ふっ飛ばし攻撃を前転でくぐってきた相手を屑風でつかむことができるぞ）や単発の弱葵花で威嚇し、相手に近づきやすくしよう。

もちろん、通常技での牽制も重要。しゃがみ弱キックで跳びこみを誘い強鬼焼きで撃退したり、遠距離立ち強キックの先端を当てるように出していけば、跳びこみ防止または相手の技をつぶすことができる。中間距離からイキナリ夢弾（1段目をワザと空振り、2段目が当たるように）↓キャンセル強葵花の連続技を狙うのも有効だ。

相手が逃げ腰になったら、跳びこみ攻撃から連続技、または跳びこみ攻撃を出さずに着地屑風 orしゃがみ弱キックからの連続技を狙っていこう。



リーチのある遠立強K。相手の出鼻をくじいてやろう



跳びこみ攻撃をガードさせたら…



すぐに百合折りで裏まわりを狙ったり…

## アドヴァンスト

こちらは小・中ジャンプを使い分けて屑風を狙いにいこう。跳びこみ攻撃をガードされたら、間髪入れずにジャンプして百合折りで裏まわりを狙おう。また、近距離でしゃがみ攻撃をガードされたら前転を使い、屑風を狙おう。



もしくは下弱Kからの連続技or空小ジャンプ屑風を狙おう

## エキストラ

基本的に屑風や葵花を狙うのはアドヴァントと変わらないので、前転の代用でステップ～通常投げ or屑風や葵花～避けなどを基本戦法に混ぜて闘おう。

## 連続技

**●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱葵花**

近距離戦で重宝する下段攻撃からの連続技。しゃがみ弱キックからしゃがみ弱パンチのつなぎ（タイミング）は意外に遅いのがポイント。慣れてきたらしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ or近距離立ち弱パンチ→キャンセル夢弾（1段目）→キャンセル強葵花を練習しよう。

下弱Kから下弱Pにつなぐタイミングは結構遅くてOK



このあとは迷わず弱葵花にキャンセル。肉がうまいのう！



**●百合折り→近距離立ち強パンチ→キャンセル屑風→遠距離立ち強パンチ→キャンセル強葵花**

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→八稚女も決まるので、大ダメージを与えたい時はこちらを狙っていこう。

百合折りからの簡単な連続技。また、百合折り→近距離立ち弱パンチ→キャンセル夢弾（2段目キャンセル）→強葵花 or八稚女などもイイ感じ。デカキャラ限定で近距離立ち弱パンチを近距離立ち強パンチにすることもできるぞ。

### キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | × |
| 遠距離立ち | × | × | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | × |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| →A・A | ○／○ | | | |
| →B | ×／△ | | | |

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 逆剝ぎ（さかはぎ） | →or←＋C |
| 逆逆剝ぎ（さかさかはぎ） | →or←＋D |
| **●特殊技** | |
| 外式（げしき）・夢弾（ゆめびき） | →＋A・A |
| 外式（げしき）・轟斧（ごうふ）　陰（いん）"死神（しにがみ）" | →＋B |
| 外式（げしき）・百合折り（ゆりおり） | ジャンプ中←＋B |
| **●必殺技** | |
| 百式（ひゃくしき）・鬼焼き（おにやき） | →↓↘＋AorC |
| 弐百拾弐式（にひゃくじゅうにしき）・琴月（ことつき）　陰（いん） | →↘↓↙←＋BorD |
| 百弐拾七式（ひゃくにじゅうななしき）・葵花（あおいばな） | ↓↙←＋AorC（3回連続入力） |
| 屑風（くずかぜ） | 投げ間合いで←↙↓↘→＋AorC |
| 百八式（ひゃくはちしき）・闇払い（やみばらい） | ↓↘→＋AorC |
| **●超必殺技** | |
| 禁千弐百拾壱式（きんせんにひゃくじゅういちしき）・八稚女（やをとめ） | ↓↘→↘↓↙←＋AorC |
| 裏百八式（うらひゃくはちしき）・八酒杯（やさかずき） | ↓↙←↙↓↘→＋AorC |

# 真吾キックでの連係が基本 しんごキーックの叫びがこだまするか!?



## 矢吹真吾

攻略／修羅騎士　鷹



真吾キック。先端を当てるように使ってね

### 対人戦基本戦法

9月号で述べたように、先端を当てるように比較的リーチの長い遠距離立ち弱キックや荒咬みを使って牽制しつつ、跳びこみや真吾キックを使って攻めるのが基本。真吾キックは先端を当てるようにしなければ、ガードされた際、必殺投げなどを食らってしまうぞ。

ジャンプ攻撃から接近戦に持ちこんだら、連係を組んで、キャンセル弱真吾キックや荒咬みを出していこう。

ジャンプ攻撃がヒットしていればそのまま連続技へ。ジャンプ攻撃を出さずに着地後、しゃがみ弱キックから連続技を狙うのも有効な戦法だ。

では必殺技につないでいく連係を2つほど紹介しよう。①しゃがみ弱キック→しゃがみ強キック～。②近距離立ち強パンチ→キャンセル轟斧(2段目)～。

①は下段→下段のコンビネーション。真吾キックにつなぐ場合は、しゃがみ強キックの先端を当てるのが理想なので、間合いが合わない場合は弱キックを2発に増やすなりして調整しよう。

しゃがみ弱キックからしゃがみ強キックは連続でガードをさせられないので、A＋Bで回避されてしまう恐れがある。そのため、しゃがみ弱キックで止めるのも1つの手。避けに対しては歩いて投げを、前転に対しては投げ or 連続技を決めよう。

②も連続ガードにはならないが、轟斧のあとに真吾キックなどを出すと食らってくれる場合がある。

### アドヴァンスト

真吾キックや荒咬みを当てたあとに前転から投げを狙ったり、小ジャンプでまとわりつく戦法が有効になる。

### エキストラ

赤ゲージになったらMAX版駈け鳳燐を狙いにいくといい。ガードされると分かったら、そのままキャンセル超必殺技を出して、手堅くダメージを奪いにいこう。



MAX駈け鳳燐のあとのノーマル駈け鳳燐。このあと確実にヒット

### 連続技

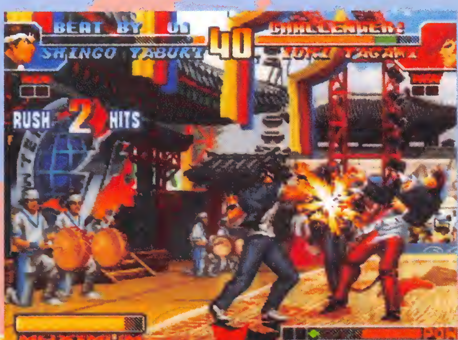
**●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ×1～2→キャンセル百拾五式・毒咬み　未完成**

下段であるしゃがみ弱キックから決めることのできる連続技。その他、密着からなら弱攻撃→キャンセル強朧車を決めることができる。しかし、途中でクリティカルが発生してしまうと最後まで入らない。

**●ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル各種必殺技**

決めることのできる必殺技は、弱真吾キック、荒咬み、毒咬み、駈け鳳燐、バーニングSHINGOのうちのどれか。

MAX版駈け鳳燐を決めた時は、さらにキャンセルをかけて強鬼焼きにつないでいこう。時々相手が気絶することがあるぞ。



ジャンプ強攻撃→近立ちorしゃがみ強パンチにつないで…



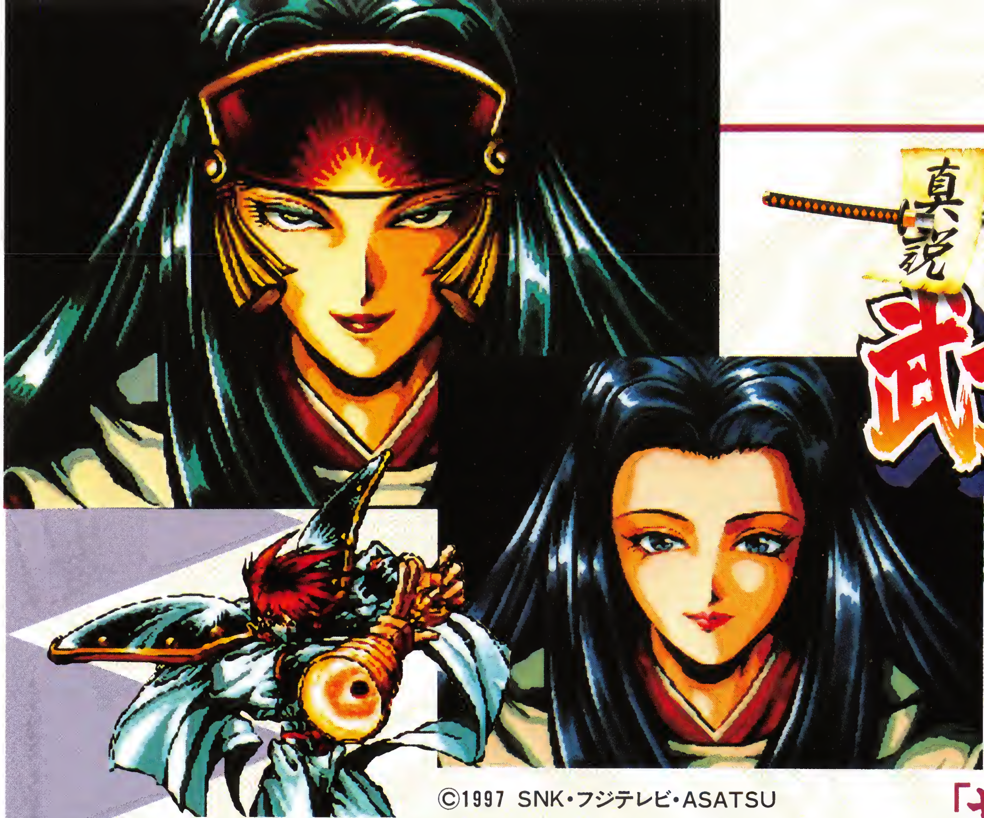
キャンセルMAX駈け鳳燐。このあとキャンセル鬼焼きへ

### キャンセル表

| | 弱パンチ | 弱キック | 強パンチ | 強キック |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | × | × |
| しゃがみ | ○ | × | ○ | ○ |
| 斜めジャンプ | × | × | × | × |
| 垂直ジャンプ | × | × | × | × |
| ふっ飛ばし | ○ | | | |
| 空中ふっ飛ばし | × | | | |
| →B | ×／○ | | | |

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 釟鉄(はつがね) | →or←＋C |
| 一刹背負い投げ(いっせつせおいなげ)・不完全(ふかんぜん) | →or←＋D |
| **●特殊技** | |
| 外式(げしき)・轟斧(ごうふ)　カッコだけ | →＋B |
| **●必殺技** | |
| 百式(ひゃくしき)・鬼焼き(おにやき)　未完成(みかんせい) | →↓↘＋AorC |
| 百拾四式(ひゃくじゅうよんしき)・荒咬み(あらがみ)　未完成(みかんせい) | ↓↘→＋A |
| 百拾五式(ひゃくじゅうごしき)・毒咬み(どくがみ)　未完成(みかんせい) | ↓↘→＋C |
| 百壱式(ひゃくいちしき)・朧車(おぼろぐるま)　未完成(みかんせい) | ↓↙←＋BorD |
| 真吾(しんご)キック | ←↙↓↘→＋BorD |
| **●超必殺技** | |
| 外式(げしき)・駈け鳳麟(かけほうりん) | ↓↘→↓↘→＋AorC |
| バーニングSHINGO | ↓↙←↙↓↘→＋AorC |



# 真説 サムライスピリッツ 武士道烈伝®

今回で【妖花慟哭之章】の攻略は終わり。恐山の地獄神社から先は自分の目で確かめて欲しい。
助太刀キャラの出現イベントや全奥義表、また、美州姫と飛音の全奥義表も役に立ててね！

攻略／ジェイケイ



## 「サンフランシスコ」からラスボス、ミヅキの待つ「恐山」までを攻略！

SNK

| 機種 | 状況 |
|---|---|
| 業務用MVS | — |
| 家庭用ROM | — |
| 家庭用CD | 発売中／6,800円 |
| SS | 発売中／6,800円 |
| PS | 発売中／6,800円 |

容量不明 RPG

# 助太刀システム解説

### 助太刀イベントと登場キャラクター

対ボス戦などでは、格闘版で馴染み深いキャラたちが味方として加勢してくれる時がある。これが助太刀システムだというのは、以前も紹介した通り。助太刀キャラは自分で操作することはできないが、奥義で敵を攻撃してくれる頼もしい奴らばかりだ。

ここではこの助太刀システム対応のボス戦と、そこに登場する助太刀キャラを紹介！表の中で助太刀キャラの名前が一つしかないところでは必ずそのキャラが、2つ以上のところではそこに書かれたキャラの中からランダムで登場するぞ。



助太刀キャラも当然奥義が使えるぞ。これは半蔵の爆炎龍

【邪天降臨之章】

| ボス戦（場所） | 登場助太刀キャラクター |
|---|---|
| 魔界石戦（江戸南町） | 服部半蔵、花諷院和狆、花諷院骸羅、首斬り破沙羅、ナインハルト・ズィーガー |
| 邪神官・邪神木戦（富士樹海） | 服部半蔵、花諷院和狆、花諷院骸羅、首斬り破沙羅、ナインハルト・ズィーガー |
| 参界道士戦（邪教の館） | 柳生十兵衛 |
| 牛若姫戦（逆さ江戸城） | 柳生十兵衛（主人公がガルフォードの場合のみ、服部半蔵） |
| 三剣洞光戦・変身前（伊勢） | 服部半蔵、花諷院和狆、花諷院骸羅、首斬り破沙羅、ナインハルト・ズィーガー、柳生十兵衛 |
| 伍界道士戦（大阪） | 服部半蔵、花諷院和狆、花諷院骸羅、首斬り破沙羅、ナインハルト・ズィーガー、柳生十兵衛（安生村でアースクエイクを許した時のみアースクエイク） |
| 牛若姫戦（大阪古墳） | 服部半蔵、花諷院和狆、花諷院骸羅、首斬り破沙羅、ナインハルト・ズィーガー、柳生十兵衛 |
| 七界道士戦（別府） | 花諷院骸羅、首斬り破沙羅、ナインハルト・ズィーガー |

【妖花慟哭之章】

| ボス戦（場所） | 登場助太刀キャラクター |
|---|---|
| クビラ戦（出雲大社） | 柳生十兵衛 |
| 王竜戦（死禁城） | 王虎 |
| フランケ総統戦（魔の凱旋門） | ナインハルト・ズィーガー |
| シバルバ戦（太陽神殿） | ナインハルト・ズィーガー |
| 不知火幻庵戦（ムー迷宮） | 服部半蔵 |
| 鬼諷院陰陽師戦（京北町） | 花諷院骸羅、首斬り破沙羅 |
| 綾小路久麻呂戦（鬼諷院陰陽寮） | 花諷院骸羅、首斬り破沙羅 |
| 鬼諷院千角戦（鬼諷院陰陽寮） | 花諷院骸羅 |
| 破怨戦（京北町） | 花諷院骸羅 |
| 阿号&吽号戦（地獄神社） | 花諷院和狆 |

※攻略は『ネオジオCD』の「格闘コマンド入力モード」でおこなっています。

## 助太刀キャラの奥義一覧

ここでは、助太刀キャラの全奥義を紹介するぞ。

表の「出現レベル」は、助太刀キャラがその奥義を使えるようになるレベルのことだが、これは助太刀キャラのレベルではなく、パーティとボスのレベルに対応している。つまり、助太刀のあるボス戦で敵、味方の中の誰かがこの「出現レベル」に達していれば、助太刀キャラはその奥義を使えるようになるのだ。

ちなみにボスのレベルはパーティのレベルによって変化するので、見てみたい助太刀キャラの奥義があるなら、その奥義の出現レベルまでパーティのレベル（誰か一人でいい）を上げておけばOKだ。

### 盗賊団のリーダー
## アースクェイク



| 奥義名 | 属性 | 特殊効果 | 出現レベル |
|---|---|---|---|
| ファットバウンド | 無 | — | 10 |
| ファットチェーンソー | — | — | 15 |
| ファットプレス | 炎 | — | 20 |
| ファットコピー | 無 | — | 25 |
| スカンクバースト | 無 | 敵放心 | 30 |
| アースガッテム | 無 | 敵放心 | 35 |

本体防御属性 **無**

### 豪快な和狆の孫
## 花諷院骸羅（かふういんがいら）



| 奥義名 | 属性 | 特殊効果 | 出現レベル |
|---|---|---|---|
| かちあげ | — | — | 10 |
| 地震丸 | 炎 | — | 15 |
| みだれうち | — | — | 20 |
| 喝！ | 無 | 敵放心 | 25 |
| ぶちのめし | — | — | 30 |
| 拳舞 | 無 | — | 35 |

本体防御属性 **無**

### 黄泉還る哀しき魂
## 首斬り破沙羅（くびきりばさら）



| 奥義名 | 属性 | 特殊効果 | 出現レベル |
|---|---|---|---|
| 影縫い | — | — | 15 |
| 地刺し | — | — | 20 |
| 影出 | — | — | 25 |
| 友引 | — | — | 30 |
| 影舞い・酬 | 魔 | — | 35 |

本体防御属性 **魔**

### 正義感あふれる騎士
## ナインハルト・ズィーガー



| 奥義名 | 属性 | 特殊効果 | 出現レベル |
|---|---|---|---|
| ティーガー・コップ | 炎 | — | 15 |
| ヴルカーン・ヴァイネン | 炎 | — | 20 |
| ブリッツ・イェーガー | 炎 | — | 25 |
| オベラツィオンティーガー | 炎 | — | 30 |

本体防御属性 **無**

### 真の漢を探す豪傑
## 王虎（ワンフー）



| 奥義名 | 属性 | 特殊効果 | 出現レベル |
|---|---|---|---|
| 気功旋風撃 | 炎 | — | 15 |
| 気功爆転法 | 炎 | — | 20 |
| 撃尻 | 無 | — | 25 |
| 気功大爆天 | 炎 | — | 30 |

本体防御属性 **炎**

### 花諷院派の術者
## 花諷院和狆（かふういんにこちん）



| 奥義名 | 属性 | 特殊効果 | 出現レベル |
|---|---|---|---|
| 式神霊符・雷 | 雷 | — | 5 |
| 式神霊符・炎 | 炎 | — | 10 |
| 心乱呪符 | 無 | 敵混乱 | 14 |
| 縛鎖杖撃 | — | 敵放心 | 18 |
| 支杖螺旋脚 | 無 | — | 22 |
| 封霊護符 | 無 | — | 26 |
| 仁王符霊殺 | 炎 | — | 30 |

本体防御属性 **無**

### 隻眼の公儀隠密
## 柳生十兵衛（やぎゅうじゅうべえ）



| 奥義名 | 属性 | 特殊効果 | 出現レベル |
|---|---|---|---|
| 喝咄水月刀 | 無 | — | 4 |
| 二ツ角羅刀 | — | — | 8 |
| 八相発破 | — | — | 12 |
| 絶　水月刀 | 無 | — | 24 |

本体防御属性 **無**

### 息子、天草を追う忍者
## 服部半蔵（はっとりはんぞう）



| 奥義名 | 属性 | 特殊効果 | 出現レベル |
|---|---|---|---|
| 爆炎龍 | 炎 | — | 4 |
| モズ落とし | 炎 | — | 8 |
| うつせみ天舞 | — | — | 12 |
| うつせみ地斬 | — | — | 16 |
| 影分身 | 無 | — | 20 |
| 影舞 | 無 | — | 24 |
| 天魔覆滅 | 炎 | — | 28 |
| 封じ手　毒龍 | 炎 | — | 32 |

本体防御属性 **無**

※花諷院骸羅、首斬り破沙羅のイラストは『サムライスピリッツ天草降臨』の、王虎のイラストは『真サムライスピリッツ』のものです。

# 美州姫と飛音の全奥義紹介

# 美州姫（びずき）



## 聖なる巫女登場！ 波音も頼もしいぞ

**キャラ性能**
本体防御属性 **聖**

全国各地の魔物を退治してまわっているだけあり、その力は相当なもの。奥義の数は少ないものの、ステータスは全体的に高く、威力の高い攻撃奥義を持っているのだ。
おすすめの奥義は天地乢翔陣。ザコ敵はまず全滅するし、ボス敵にも結構なダメージを与えられるので、ザコ戦、ボス戦の両方で使える。
對魔光輪呪はさらに強力だが、消費気力が多いという欠点がある。



複数の敵を攻撃する。ザコ戦でとっても重宝するのだ



消費気力は多いが、天地乢翔陣より強力

| 奥義名 | コマンド | 内容 | 属性 | 特殊効果 | 消費気力 | 修得レベル |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 輪心共鳴 | ↓↘→＋A | 方陣を出現させ、敵を攻撃 | 聖 | — | 43 | 4 |
| 覇気陽明陣 | →←→＋B | 敵に向かって放出した方陣が敵を吸いこみ、異空から落下させる | 無 | — | 33 | 8 |
| 天神変裂魂 | →↘↓↙←＋B | 波音が敵に向かって飛び道具を放ち、攻撃 | 雷 | — | 64 | 12 |
| 天地乢翔陣 | ←↙↓↘→＋A | 光状の火柱を発生させ、敵全体を攻撃 | 聖 | — | 129 | 16 |
| 輪廻転生 | ↓↓＋D | 出現させた方陣に自らを取りこませて、体力を回復 | 無 | — | 96 | 20 |
| 天神飢爆魂 | ↓↙←＋A | 波音が敵に近づき、噛みついて攻撃 | 無 | — | 134 | 24 |
| 天神共鳴魂 | ↓↙←＋C | 波音が敵に体当たりで攻撃 | 無 | — | 259 | 28 |
| 對魔光輪呪 | →←↙↓↘→＋C | 祈りとともに光の柱を次々に発生させて、敵を攻撃 | 聖 | — | 470 | 48 |

# 烈風の飛音（れっぷうのひおん）



## 鈴音に限りなく似た風使いの剣士！

**キャラ性能**
本体防御属性 **風**

飛音の性能はほとんど鈴音と同じ。使える奥義は、技名こそ少し違うものの、性質、コマンド、消費気力は鈴音とまったく同じなのだ。ただし、成長奥義と秘奥義はもともと覚えないので使えないぞ（これは美州姫も同じ）。
というわけで、有効な奥義も鈴音と同じ。ザコ敵には複数攻撃の旋刃　風裂きなどで、ボス敵には飛翔　凪破りや翡翠　薄羽舞いなどで攻撃するといいぞ。
実は美州姫が強いので、飛音が活躍する場面は少ないんだけどね。



複数の敵を攻撃する飛び道具。ザコ戦で使える



飛び上がって上から斬りつける。なかなかの破壊力

| 奥義名 | コマンド | 内容 | 属性 | 特殊効果 | 消費気力 | 修得レベル |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 旋刃　風斬り | ↓↘→＋A | 敵に円形の飛び道具を投げつける | 風 | — | 21 | 5 |
| 翔破　葦斬り | →↓↘＋A | 敵に接近し、下から上に斬りあげる | — | — | 33 | 8 |
| 風翔　水鳥空舞 | ↓↙←＋D | 風を操り、味方の体力を回復する | 風 | — | 12 | 11 |
| 風刃　霧揉み | →↘↓↙←＋A | 風を操り、敵を混乱させる | 風 | 敵混乱 | 43 | 14 |
| 飛揚　虹翔刃 | ↓↙←＋A | 剣を横に振り出し、敵に向かって突進して攻撃 | — | — | 50 | 17 |
| 旋刃　風裂き | ↓↘→＋B | 敵に円形の飛び道具を複数投げつける | 風 | — | 86 | 20 |
| 風刃　瞑霜 | ←↙↓↘→＋A | 敵の周囲につむじ風を起こし、敵の動きを一定時間止める | 風 | 敵放心 | 57 | 23 |
| 翡翠　薄羽舞い | ↓ため↑＋A | 上空へと移動し、落下しながら敵を斬る | — | — | 182 | 26 |
| 風翔　隼空舞 | ↓↘→＋D | 風を操り、味方のスピードを上昇させる | 風 | — | 36 | 29 |
| 風刃　操霧 | →↘↓↙←＋B | 大気と風を操り、敵を混乱させる | 風 | 敵混乱 | 170 | 32 |
| 風刃　眩羽 | ←↙↓↘→＋B | 敵の周囲に疾風を起こし、敵の動きを一定時間止める | 風 | 敵放心 | 242 | 35 |
| 旋刃　風捲き | ↓↘→＋C | 敵全体に向かって円形の飛び道具を投げつける | 風 | — | 254 | 38 |
| 飛翔　凪破り | →↓↘＋C | 大地に剣を放ち、敵の足元から剣を出現させて攻撃 | — | — | 356 | 47 |

# 【妖花慟哭之章】・終盤攻略

## 【妖花慟哭之章】攻略フローチャート

「サンフランシスコ」からラストの「恐山」までの攻略手順は次の通り。番号ごとの詳しい攻略を見ながら、ミヅキのもとまで突っ走れ！

1 魔街道⑦
(グリーンヘル冥界門～ムー迷宮)

2 ムー迷宮①
・不知火幻庵とのバトル

3 魔街道⑧
(ムー迷宮～サンフランシスコ冥界門)

4 サンフランシスコ
・ホーリーの家の前にいる子供たちに話しかける

5 イバラの森
・「黄金のリンゴ」入手
・ホーリーを訪ねる
(「ホーリー・ブレイク」修得)
※ガルフォードオリジナルイベント

6 金門橋
・ゴールドイーターとのバトル
(邪銅鐸破壊)
(「ムーの鍵」入手)

3 魔街道⑧
(サンフランシスコ冥界門～ムー迷宮)

7 ムー迷宮②
・モアインとのバトル
(「ムーの小づち」入手)

8 魔街道⑨
(ムー迷宮～京冥界門)

9 京北町
・めし屋で骸羅と会う
※覇王丸、右京オリジナルイベント

10 京南町
・花諷院を訪ね、骸羅と話をする
・花諷院の修行場で修行
※幻十郎オリジナルイベント

9 京北町
・綾小路久麻呂の家を訪ねる
・鬼諷院×3とのバトル

10 京南町
・骸羅に話を聞く

11 鬼諷院陰陽寮内
・綾小路久麻呂とのバトル
・鬼諷院千角とのバトル

12 安生村
・首斬り破沙羅とのバトル

13 伊勢
・伊勢神宮にいく
・破怨とのイベントバトル

過去へワープ

14 伊勢（過去）
・美州姫、波音、飛音とパーティを組む

15 海底洞窟（過去）
・阿号とのバトル
・叶号とのバトル

16 恐山（過去）
(飛音が法鈴を登山のほこらに奉納)
・ミヅキ霊体とのバトル
・ミヅキ霊体とのイベントバトル

14 伊勢（過去）
・伊勢神宮の神主のところにいく
(「時の後ろ髪」入手)
・能楽堂の奥へいく

現代へワープ

13 伊勢
・破怨とのイベントバトル
・能楽堂で修行

9 京北町
・五条大橋で破怨とのバトル or イベントバトル(邪銅鐸破壊)

17 魔街道⑩
(京冥界門～恐山冥界門)
・自分とのバトル

18 恐山
・飛音が法鈴を納めたほこらの前へいく
(「銀の法鈴」入手)
・地獄神社で叶号とのバトル
・地獄神社で阿号&叶号とのバトル

## マップの見方

①、②、③…／宝箱の位置
宝箱の中身は、番号に対応させた形で、マップの横に載ってるよ。

①、②、③…／店や家などの位置とその名称
店の名前と売っているもののリストは、そのページ内にあるよ。

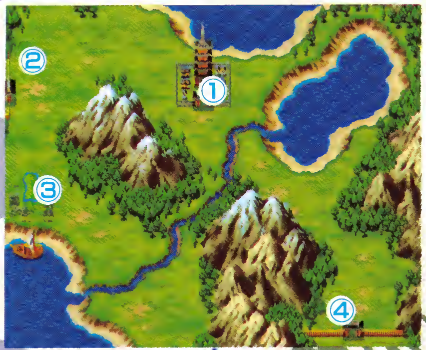
A、B、C…／イベント発生地点
ポイントに合わせて、本文で解説・攻略をしているぞ。

★／黒子の位置
セーブポイント。話しかけてセーブしてもらおう。

マップ上の黄色い部分／見えない通路
通り抜けることができる。

## フィールドマップ&冥界門マップ

「サンフランシスコ」からラストまでは、関西、伊勢の2つのフィールドと、サンフランシスコ、京、恐山の3つの冥界門を通過するぞ。



●関西地方
①京
②関所(閉鎖中)
③大阪
④伊賀の関所

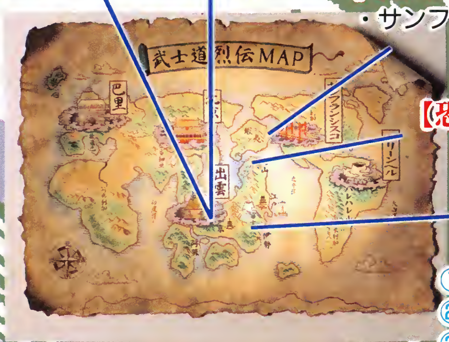
●魔界の者／関西地方

| 名前 | 属性 | 体力 | 金 | 経験値 | 特殊能力 | 所持アイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| みぞれ | 無 | 1120 | 270 | 916 | — | — |
| ムカデ尼 | 無 | 1150 | 278 | 940 | 毒攻撃 | 解縛薬 |
| 風来 | 無 | 1428 | 289 | 941 | — | 全体傷薬 |
| 山賊 | 無 | 1705 | 291 | 943 | — | 解毒薬 |

【京冥界門】
・京北町 →62P

【サンフランシスコ冥界門】
・サンフランシスコ →59P

【恐山冥界門】
→70P




●伊勢地方



①伊勢
②安生村
③伊賀の関所

●魔界の者／伊勢地方

| 名前 | 属性 | 体力 | 金 | 経験値 | 特殊能力 | 所持アイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 人魚 | 無 | 1428 | 289 | 942 | — | 仙魂秘薬 |
| たれさがり | 無 | 1465 | 297 | 966 | — | 気合酒 |
| 鎌つわぶき | 無 | 1483 | 293 | 969 | — | 影縫い針 |
| 魔物憑き | 無 | 2360 | 298 | 975 | — | 呪いの邪香 |


注：チャート表の※はそのキャラが主人公の時にのみ発生するオリジナルイベントです。
クリア、または通過しなくてもいいイベントや場所は、紺色で表しています。

# 魔街道⑦

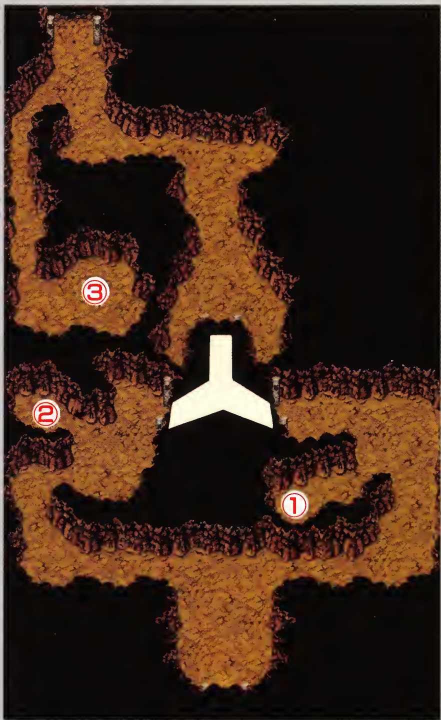
**グリーンヘルからムー迷宮に続いているのが、この「魔街道⑦」。中央には見えない通路があるぞ。**

魔街道⑦へ突入する前に、グリーンヘル冥界門から北京に戻り、鍛冶屋で武器の属性を聖に変えておこう。ここを抜けた先のムー迷宮で、不知火幻庵（魔属性）とのバトルが待っているからだ。もし武器レベルが限界の12に達していないキャラがいたら、武器を鍛えてもらうのも忘れずに。
　この魔街道⑦は、中央に見えない通路がある。しかし、通路の入り口に2本の石柱が立っているので、迷うことはないだろう。



隠し通路…って目印が立ってるから隠しじゃないか

↑ムー迷宮へ




↓グリーンヘル冥界門へ

①仙魂秘薬　②天聖酒　③エルフブーツ

**●魔界の者**

| 名前 | 属性 | 体力 | 金 | 経験値 | 特殊能力 | 所持アイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| リグレット | 無 | 910 | 222 | 748 | — | — |
| オロンテク | 無 | 1128 | 233 | 749 | 死の宣告 | 全体傷薬 |
| 冥界岩 | 無 | 1345 | 235 | 751 | — | 霊薬 |
| ガンマー | 無 | 1780 | 237 | 756 | 放心攻撃 | 仙魂丹 |

# ムー迷宮①

**石碑の立つ古代の迷宮。ここではあの魔界の王（?）、不知火幻庵とのバトルが待っている。**

A地点にいくと一行は謎の石碑を読みはじめる。読み終わると、自称魔界の王、不知火幻庵が闘いを挑んでくるぞ。
　石碑の左上の道をふさぐ柱は、現時点ではどうしようもない。右上の出口から、魔街道⑧を通ってサンフランシスコに向かおう。



結構強い。武器の属性を聖に変えておくこと

## BOSS! 不知火幻庵

| | |
|---|---|
| 属性：魔 | 所持アイテム：— |
| 体力：5350 | 奥義名：毒吹雪「魔」、爪つまみ「魔」、肉転突き「魔」、魔道ダイビングクロー「魔」 |
| 金：1862 | |
| 経験値：4431 | |
| 特殊能力：毒攻撃 | |

攻撃力&防御力が結構高いので、甘く見ると危険。武器属性を聖に、防御属性を聖以外（魔がベスト）にしておき、早め早めに体力を回復しながら通常奥義で攻撃しよう。

→魔街道⑧へ




↓魔街道⑦へ

①全体傷薬　②エアーメイル

**●魔界の者**

| 名前 | 属性 | 体力 | 金 | 経験値 | 特殊能力 | 所持アイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| グリーフ | 無 | 940 | 239 | 772 | 体力吸収 | 傷薬 |
| グール | 魔 | 1145 | 230 | 753 | — | 解毒薬 |
| モアン | 風 | 1183 | 238 | 777 | — | 傷薬 |
| ロスヘッド | 炎 | 1220 | 400 | 120 | — | 煙幕玉 |

※ボスデータの奥義名のあとの「　」は、その奥義の属性を表しています。

# 魔街道⑧

サンフランシスコへと続くこの「魔街道⑧」は起伏が激しく、階段を登ったり降りたりと、なかなか複雑だ。

魔街道⑧は、やはり魔街道だけあってただの通り道。イベントやボス戦は発生しないぞ。宝箱の中身を回収しつつ、サンフランシスコ冥界門を目指そう。

ここの敵は、それほど強くないうえに4匹の集団で出てくることが多い。倒しまくってレベルを上げていくのもいいだろう。

●魔界の者

| 名前 | 属性 | 体力 | 金 | 経験値 | 特殊能力 | 所持アイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 迷い首 | 魔 | 950 | 236 | 776 | 毒、混乱攻撃 | ― |
| リグレット | 無 | 980 | 252 | 799 | ― | ― |
| グリーフ | 無 | 1010 | 260 | 823 | 体力吸収 | 傷薬 |
| オロンテク | 無 | 1258 | 261 | 826 | 死の宣告 | 全体傷薬 |
| バイソン | 無 | 1295 | 269 | 850 | ― | 解毒薬 |

①ラストピアス
②気合酒
③万能薬

→サンフランシスコ冥界門へ




←ムー迷宮へ




4匹倒せば、獲得経験値は3千を越える。お得だ

# サンフランシスコ

ゴールドラッシュで沸き返る西部開拓の最前線「サンフランシスコ」。ここにも邪銅鐸は飛来していた！

このサンフランシスコにも邪銅鐸が飛来しているが、法鈴を失った一行にはそれを破壊することができない。法鈴の代わりとなるものを得るために、町の西にある納屋に住む魔法使いをたずねよう。

魔法使い・ホーリーは体が弱っており、町を魔物から守る結界を張るのに手一杯。一行を相手にしてくれない。納屋の前にいる子供達の話をもとに、ホーリーの大好物である〝黄金のリンゴ〟を取りにイバラの森へと向かおう。

ちなみに、ホーリーの家の前にいくと会えるガルフォードの母は、イベント発生地点（右側の柵の前）を避ければ会わずに進むことが可能。




馬フンは何度でも踏めるけど、ウン（運）は上がらないぞ

●薬屋

| アイテム名 | 効果 | 金 |
|---|---|---|
| 傷薬 | 体力回復・中（個人用） | 200 |
| 全体傷薬 | 体力回復・体力最大値の50%分回復（全体用） | 3000 |
| 気合酒 | 気力回復・中（個人用） | 400 |
| 天聖酒 | 気力回復・最大（個人用） | 1750 |
| 解毒薬 | ステータス異常「毒」の回復 | 90 |
| 解縛薬 | ステータス異常「放心」の回復 | 120 |
| 霊薬 | ステータス異常「呪い」の回復 | 140 |
| 仙魂丹 | ステータス異常「戦闘不能」の回復(体力が少ない状態で復活) | 1500 |

ゴールデンゲートブリッジへ↑




①ホーリーの家
②宿屋（1人金20）
③イバラの森
④サンフランシスコ冥界門
⑤薬屋
⑥めし屋

# イバラの森

まわりをイバラで囲まれた薄暗い森。イバラに触れるとダメージを受けてしまうが、ホーリーのためにがんばれ！

その名の通り、イバラで作られているダンジョン。壁に触れるとダメージ（1人につき10 or 20）を受けるので注意。目当ての〝黄金のリンゴ〟は、A地点にいくだけでゲットできる。これをホーリーに届けて事情を話せば、法鈴の代わりとなる秘術〝ホーリーブレイク〟を教えてくれるぞ。

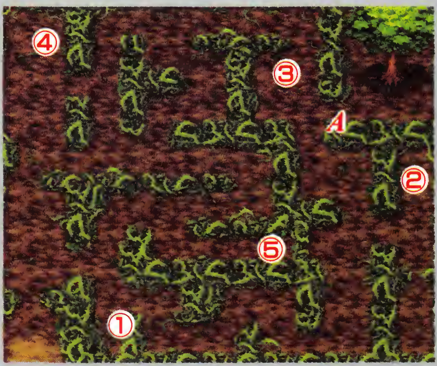


ボス戦はなし。奥にある木のところにいくだけでOKだ

**●魔界の者**

| 名前 | 属性 | 体力 | 金 | 経験値 | 特殊能力 | 所持アイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 不吉虫 | 無 | 1240 | 244 | 821 | ― | 夜叉の巻物 |
| リッパー | 無 | 1278 | 252 | 845 | ― | 解毒薬 |
| 岩トカゲ | 無 | 1315 | 258 | 870 | ― | 全体傷薬 |
| グリズリー | 無 | 1570 | 260 | 872 | 放心攻撃 | 勾玉 |

①夜叉の巻物　④全体傷薬
②サンダメイル　⑤ヘビーメイル
③仙魂秘薬



↓サンフランシスコへ

# ゴールデンゲートブリッジ（金門橋）

魔物の出現により、建設途中で放り出されたままの「ゴールデンゲートブリッジ」。邪銅鐸とともに魔物を討て！

邪銅鐸の前、A地点にいくとG・イーターとのバトルに。

G・イーター退治後、金門橋の外（入り口付近）にいる人に話しかけ、さらに金門橋内の工員（右側）に話しかけると、金門橋にある見えないお宝をもらえるようになる。見えないお宝はその場所にいくだけで手に入るうえ、たくさんあるので、金門橋のあちこちを歩きまわってみよう。

### BOSS! G・イーター（ゴールド）

| 属性：無 | 所持アイテム：― |
|---|---|
| 体力：5600 | 奥義名：メテオリックゴールド「魔」、ゴールドギャザリング「魔」 |
| 金：1876 | |
| 経験値：4377 | |
| 特殊能力：― | |


面倒なボスには怒り頂点で攻撃。安直だが非常に効果的だ

防御力が高いので、まともに闘うと少々面倒。事前のザコ戦で怒りゲージを頂点寸前までためておくか、行動アイコンの「防御」を選び続けて耐え、怒り頂点になったら攻撃に転じる〝カメ作戦〟で闘うことをおすすめする。



↓サンフランシスコへ

**●魔界の者**

| 名前 | 属性 | 体力 | 金 | 経験値 | 特殊能力 | 所持アイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ウェンデゴ | 無 | 1030 | 259 | 843 | ― | 傷薬 |
| 宿り草 | 無 | 1060 | 267 | 867 | 毒攻撃 | 解毒薬 |
| 不吉虫 | 無 | 1315 | 268 | 870 | ― | 夜叉の巻物 |
| マッドデグ | 魔 | 1353 | 276 | 894 | ― | 解毒薬 |
| マローダー | 無 | 1370 | 272 | 897 | ― | 影縫い針 |

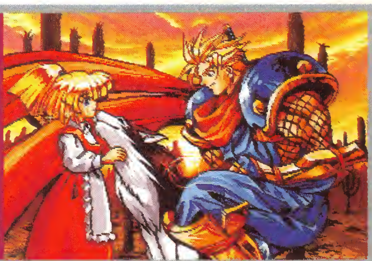
## ガルフォードの家族登場！　再びジャスティスを心に誓う！

**オリジナルイベント発生場所**
金門橋手前・宿屋・宿屋の右隣りの民家

ガルフォードの故郷であるサンフランシスコ。彼が主人公だと、いくつかのオリジナルイベントが追加されるぞ。

最大のイベントは、ホーリーブレイク修得後、金門橋に向かう途中で発生する。ガルフォードの父の墓の前で、墓参りにきている姉妹たちと再会するのだ。

G・イーターを退治したあと、宿屋の階段にいる女性に話しかけたり、宿屋の右にある民家に入ることでも、ちょっとしたイベントが起きるぞ。


例によって、ガルフォードのジャスティス節が炸裂するぞ

# ムー迷宮②

**柱をどかすと、そこは前は通れなかった「ムー迷宮②」。この迷宮は「魔街道⑨」に続いている。**

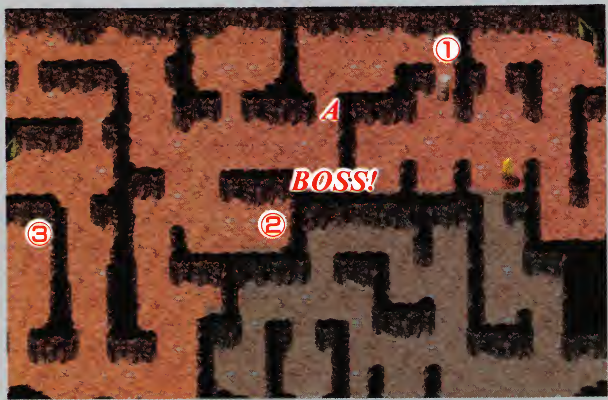
G・イーターを倒して手に入れた〝ムーの鍵〟は、ムー迷宮の柱をどかすためのアイテム。先に進むとA地点でモアインとのバトルになるぞ。モアイン撃破後に入手できる〝ムーの小槌〟は、使うとお金が10～500増えるのだが、すぐに壊れてしまう（運がいいと4回使える）。ヘッポコ。


魔の粉が役に立つ。買わなくてもいくつか持ってるはずだ

### BOSS! モアイン

| | |
|---|---|
| 属性：聖 | 所持アイテム：― |
| 体力：5300 | 奥義名：フェームクリンチ「聖」、アースデイティーレイジ「聖」 |
| 金：1779 | |
| 経験値：4259 | |
| 特殊能力：― | |

防御属性を魔以外（聖がベスト）にしたうえで、怒り頂点のお世話になるか、魔の粉を使えば充分勝てる相手。鍛治屋まで戻る必要はない。武器の属性が聖で、魔の粉を使わない場合は、属性奥義を使って攻撃すること。



①オメガブーツ　②煙幕玉　③万能薬

### ●魔界の者

| 名前 | 属性 | 体力 | 金 | 経験値 | 特殊能力 | 所持アイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| グリーフ | 無 | 940 | 239 | 772 | 体力吸収 | 傷薬 |
| グール | 魔 | 1145 | 230 | 753 | ― | 解毒薬 |
| モアン | 風 | 1183 | 238 | 777 | ― | 傷薬 |
| ロスヘッド | 炎 | 1220 | 400 | 120 | ― | 煙幕玉 |

# 魔街道⑨

**これまで世界各地をまわってきたが、この「魔街道⑨」を抜ければスタートした日本に戻ることができるぞ。**

ムー迷宮と京冥界門をつなぐこの魔街道⑨もイベントはナシ。魔街道はフィールドマップのようなものと考えよう。複雑な作りにはなっておらず、いき止まりには宝箱が置いてある。

宝箱は全部で3つあるのだが、そのうちの煙幕玉はかなりまわり道をさせられるので、ちょっと面倒臭く感じるかも知れない。



魔街道の宝箱にはあまり期待しない方がいいかも



①ラストブーツ
②煙幕玉
③まきびし

### ●魔界の者

| 名前 | 属性 | 体力 | 金 | 経験値 | 特殊能力 | 所持アイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| クモ怨霊 | 無 | 1040 | 257 | 847 | 呪い攻撃 | ― |
| コカトリエ | 風 | 1295 | 258 | 850 | ― | 傷薬 |
| 黄泉路送り | 魔 | 1333 | 266 | 874 | ― | 霊薬 |
| 冥界岩 | 無 | 1595 | 276 | 875 | ― | 霊薬 |
| ガンマー | 無 | 2120 | 280 | 879 | 放心攻撃 | 仙魂丹 |

# 京北町

**中央には立派な五重の塔が建っており、町全体が華やかな雰囲気。だけどなにやら魔物の気配が…。**

冥界門を出た先は京の都。鈴音は、ここにも邪銅鐸の気配を感じるという。まずは花諷院を名乗る骸羅という大男に会うために、めし屋にいってみよう。町の出入口は魔物さわぎのせいで封鎖されており、冥界門以外から外に出ることはできないぞ。

骸羅は和狆の孫。これまでの事情を話し、酒代を払ってあげると（無理やり払わされる）、主人公たちを気に入ってくれるぞ。

次に目指すは南町。骸羅にいわれた通り花諷院の寮をたずねよう。めし屋での話と合わせると、怪しいのは綾小路久麻呂と鬼諷院らしい。花諷院の修行場で成長奥義を修得し、鍛冶屋で武器を鍛えてから、北町に戻って綾小路久麻呂の屋敷をたずねよう。やはり、久麻呂と鬼諷院は魔物と手を組んでいるのだ。鬼諷院×3とのバトルに突入するぞ。

## BOSS! 鬼諷院×3

| | |
|---|---|
| 属性：無／無／無 | 特殊能力：ー／ー／ー |
| 体力：5195／5750／6305 | 所持アイテム：ー／ー／ー |
| 金：1829／1924／2127 | 奥義名：邪炎符「炎」<br>※奥義は3体とも同じ |
| 経験値：2343／2437／2541 | |




ザコ陰陽師なんて敵じゃない。奥義で蹴散らしてやろう

防御力が低いので、適当に複数（全体）攻撃奥義を連発していれば勝てる。炎属性の奥義を使うので、防御属性を冷以外にしておけばさらに楽。

↑フィールドマップ・関西地方へ




①からくり立ちゃん
②京冥界門
③めし屋
④鬼諷院陰陽寮
⑤宿屋（1人金20）
⑥芝居小屋
⑦綾小路久麻呂の屋敷
⑧京南町への門

→フィールドマップ・関西地方へ

### でも私には究極の花が…

オリジナルイベント発生場所

京北町。冥界門を出た直後に発生

右京は京でお圭と再会する。お圭は右京に帰ってきて欲しいと願うのだが、お



許嫁のお静と再会した覇王丸は、ひとときの安らぎを得る

### 京でお静と再会！ 久しぶりに酒が旨いぜ！

覇王丸は、許嫁であるお静と京で再会する。江戸が魔物に襲われたため、京へ逃げてきていたのだ。久しぶりにお静の酌で酒を飲むことができた覇王丸だが、魔物の根源を断ちにいくと告げて別れる。

オリジナルイベント発生場所

京北町。冥界門を出た直後に発生

# 京南町

南町にはさまざまな店が建ち並び、北町以上のにぎわいをみせている。小さなイベントもいくつかあるぞ。

京では、ゲーム進行に関係ない小さなイベントがいくつかある。ここで紹介しよう。
北町のからくり立ちゃんのところで、質問に「はい」「出す」と答えると写真を撮ってくれるぞ。意味ないけど。
南町の宿屋の奥には三味線太郎がいる。会いにいくと、北町の橋本座での公演を一足早く見られるようになるのだ。
南町には遊廓もある。が、主人公が男性でも利用はできず、パーティー内での会話シーンになるだけだ。



公演はすぐに中断されてしまう。続きはエンディングで




①道具屋
②鍛冶屋
③武具屋
④京北町への門
⑤遊廓（利用不可能）
⑥花諷院陰陽寮
⑦土産屋
⑧宿屋（１人金20）
⑨修行場

### ●道具屋

| アイテム名 | 効果 | 金 |
|---|---|---|
| 傷薬 | 体力回復・中（個人用） | 200 |
| 全体傷薬 | 体力回復・体力最大値の50%分回復（全体用） | 3000 |
| 気合酒 | 気力回復・中（個人用） | 400 |
| 天聖酒 | 気力回復・最大（個人用） | 1750 |
| 解毒薬 | ステータス異常「毒」の回復 | 90 |
| 目醒め薬 | ステータス異常「混乱」の回復 | 110 |
| 解縛薬 | ステータス異常「放心」の回復 | 120 |
| 霊薬 | ステータス異常「呪い」の回復 | 140 |
| 仙魂丹 | ステータス異常「戦闘不能」の回復（体力が少ない状態で復活） | 1500 |
| 化粧・土蜘蛛 | 防御力が2上がる（覇王丸、ガルフォード、右京、幻十郎以外全員装備可能） | 600 |

### ●鍛冶屋

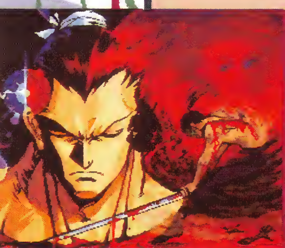
| 注文 | 備考 | 金 |
|---|---|---|
| 武器レベルを上げる | 最高レベル14（過去クリア後はレベル20） | 現在の武器レベル×500 |
| 武器に属性をつける | 無・聖（過去クリア後は無・炎・冷・風・雷・聖・魔） | 現在の武器レベル×50 |

### ●土産屋

| アイテム名 | 効果 | 金 |
|---|---|---|
| 天聖銘水 | 気力回復・気力最大値の50%分回復（全体用） | 3500 |

### ●武具屋

| アイテム名 | 効果 | 備考 | 装備可能キャラ | | | | | | | | | | | | 金 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 覇王丸 | 幻十郎 | ナコルル | 右京 | ガルフォード | チャムチャム | リムルル | シャルロット | 狂死郎 | 鈴音 | 美州姫 | 飛音 | |
| 雷撃のさらし | 防御力が６上がる | 属性「雷」 | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | 500 |
| 疾風のさらし | 防御力が８上がる | 属性「風」 | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | 800 |
| 吹雪のさらし | 防御力が10上がる | 属性「冷」 | × | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | 1200 |
| 暗黒帷子 | 防御力が６上がる | 属性「魔」 | ○ | × | × | × | × | ○ | × | × | ○ | × | ○ | × | 520 |
| 雷鳴帷子 | 防御力が８上がる | 属性「雷」 | ○ | × | × | × | × | ○ | × | × | ○ | × | ○ | × | 820 |
| 風神帷子 | 防御力が10上がる | 属性「風」 | ○ | × | × | × | × | ○ | × | × | ○ | × | ○ | × | 1220 |
| 龍爪の脚絆 | 防御力が5、回避率が2上がる | − | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | 680 |
| 流星の脚絆 | 防御力が6、回避率が3上がる | − | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | 860 |
| 天桜の脚絆 | 防御力が7、回避率が3上がる | − | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | 1010 |


悪夢の原因である、母親を斬り殺した時の記憶が蘇るのだ

## 京で謎の女と遭遇　幻十郎、親子２代を斬る！

過去に斬った旗本の娘であるお蝶にだまされ、薬入りの酒を飲まされた幻十郎は、意識がもうろうとする中、幼少時代の記憶（背中の刀傷の原因）を思い出す。そして、逆にお蝶を斬り殺すのだった…。

オリジナルイベント発生場所
京南町


不治の病に冒されているため、右京はお圭の願いを拒む

## お圭と再会！

圭のために究極の花を探す右京は、魔物の気配がする京の町を出て大阪に戻るよう告げて、お圭の元を去っていく。

# 11 鬼諷院陰陽寮

**京北町に建つ鬼諷院総本山。鬼諷院は鬼を使役する術を使う一派…。中ではいったい何がおこなわれているのだろうか!?**

久麻呂の屋敷をクリアすると、鬼諷院寮内に入れるようになる。骸羅が門をブチ破ってくれるのだ。一度入ってしまうと、クリアするまで外に出られなくなるので注意。

2階へ上がろうとすると、破怨と鬼諷院千角との会話シーンになる。なんと、鬼諷院がその魔道力によって破怨と邪銅鐸を融合したのだ。

A地点にいくと綾小路久麻呂とのバトルに、倒して3階に上がると鬼諷院千角とのバトルになる。久麻呂戦のあと回復するのを忘れずに。

## BOSS! 綾小路久麻呂



しょせんマロ。鬼諷院の力を得て魔物の姿になるが、弱い

| | |
|---|---|
| 属性：無 | |
| 体力：5900 | |
| 金：2082 | |
| 経験値：4505 | |
| 特殊能力：毒攻撃 | |
| 所持アイテム：— | |
| 奥義名：天凶殺「魔」、邪光殺「魔」 | |

鬼諷院と同様に防御力が低く、奥義連発であっという間に倒せる。戦闘中に体力を回復する必要もないだろう。

## BOSS! 鬼諷院千角



放っておくと3体まで増えるんだけど、やっぱり弱い

| | |
|---|---|
| 属性：無 | 特殊能力：混乱攻撃 |
| 体力：6050 | 所持アイテム：— |
| 金：2129 | 奥義名：外符・乱命「魔」、外法・反冥魂「魔」 |
| 経験値：4565 | |

分身を作り出して増殖することがあるものの（外法・反冥魂）、攻撃力や防御力は大したことないので、苦戦することはないだろう。外符・乱命は混乱の追加効果があるので、できるだけ防御しよう。




①鳳凰手甲
②化粧・火焔
③虎皇の草履
④戦いの組み紐
⑤仙魂秘薬
⑥青いリボン

### ●魔界の者

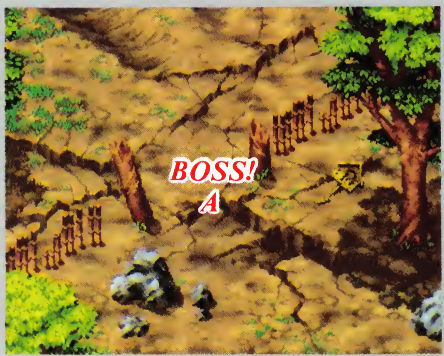
| 名前 | 属性 | 体力 | 金 | 経験値 | 特殊能力 | 所持アイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| クモ憑き | 無 | 1070 | 273 | 872 | — | 解毒薬 |
| 魔界僧 | 魔 | 1100 | 281 | 896 | — | 不意の邪香 |
| ヌエ | 無 | 1390 | 272 | 917 | 毒攻撃 | 勾玉 |
| レプナーン | 魔 | 1428 | 280 | 941 | — | 万能薬 |

# 12 安生村

**破怨に襲われ、破壊された場所の一つ、「安生村」。村は完全に壊滅状態で、大阪同様、中に入ることもできない。**

邪銅鐸の力を得た破怨に襲われ、大阪の町は壊滅状態。破怨の足取りを追って伊勢地方にいき、安生村に立ち寄ってみると、ここも破怨に襲われたらしく、壊滅している。

中に入ろうとすると、鬼を探してさまよっている破沙羅が襲いかかってくるぞ。




フィールドマップ・↓
伊勢地方へ

## BOSS! 首斬り破沙羅



倒しても倒さなくても、ゲーム進行に影響はないぞ

| | |
|---|---|
| 属性：無 | 特殊能力：— |
| 体力：6200 | 所持アイテム：— |
| 金：2178 | 奥義名：影縫い「魔」、地刺し「魔」、影出「魔」、友引「魔」 |
| 経験値：4624 | |

ボス戦に助っ人として現れた時よりは強くなっているが、ボス敵としては弱め。武器や防具の属性を考えなくても、奥義を連発するだけで問題なく倒せるはずだ。

※鬼諷院陰陽寮１Fの下り階段（マップの上の×）は、瓦礫などで塞がれていて降りることはできません。

# 13 伊勢

**神に護られた町、「伊勢」。町は破壊こそされていないが、伊勢神宮の中に各地を破壊してきた破怨がいるらしい！**

伊勢に入ると、すぐに町の長老に呼び止められる。長老は、200年ほど前に魔物を退治していたという、美州姫＆3人衆の話を聞かせてくれるのだ。

町は無事だが、伊勢神宮に破怨がいるらしい。神宮の前で、千年生きているという老婆の話を聞きつつ、神宮の奥の能楽堂に突入だ。

破怨との戦いはイベントバトル。破怨の強さは圧倒的で、主人公はやられてしまうのだが、その時、謎の女性の声が聞こえてきて…。



主人公の攻撃は防がれ、逆に連続攻撃を食らってしまうのだ

↑フィールドマップ・伊勢地方へ




①伊勢神宮／修行場（過去クリア後）
②道具屋　③土産屋　④めし屋
⑤宿屋（1人金20）／占い（金20）
⑥鍛冶屋　⑦薬屋

## ●道具屋

| アイテム名 | 効果 | 金 |
| --- | --- | --- |
| 炎の粉 | 使用した戦闘時のみ、武器の属性を「炎」に変える | 500 |
| 氷の粉 | 使用した戦闘時のみ、武器の属性を「冷」に変える | 500 |
| 風の粉 | 使用した戦闘時のみ、武器の属性を「風」に変える | 500 |
| 雷の粉 | 使用した戦闘時のみ、武器の属性を「雷」に変える | 600 |
| 聖の粉 | 使用した戦闘時のみ、武器の属性を「聖」に変える | 800 |
| 魔の粉 | 使用した戦闘時のみ、武器の属性を「魔」に変える | 800 |
| 影縫い針 | 敵の状態を「放心」に変化させる | 1300 |
| 呪いの邪香 | 敵の状態を「呪い」に変化させる | 1450 |
| 鉛の邪香 | 敵の動きを遅くする | 800 |
| 不意の邪香 | 敵の防御力を下げる(単体用) | 900 |

## ●薬屋

| アイテム名 | 効果 | 金 |
| --- | --- | --- |
| 全体傷薬 | 体力回復・体力最大値の50%分回復(全体用) | 3000 |
| 天聖酒 | 気力回復・最大（個人用） | 1750 |
| 解毒薬 | ステータス異常「毒」の回復 | 90 |
| 目醒め薬 | ステータス異常「混乱」の回復 | 110 |
| 解縛薬 | ステータス異常「放心」の回復 | 120 |
| 霊薬 | ステータス異常「呪い」の回復 | 140 |
| 仙魂秘薬 | ステータス異常「戦闘不能」の回復(体力値、気力値最大の状態で復活) | 7200 |

## ●鍛冶屋

| 注文 | 備考 | 金 |
| --- | --- | --- |
| 武器レベルを上げる | 最高レベル16（過去クリア後はレベル19） | 現在の武器レベル×500 |
| 武器に属性をつける | 無・聖（過去クリア後も変わらず） | 現在の武器レベル×50 |

## ●土産屋

| アイテム名 | 効果 | 金 |
| --- | --- | --- |
| 赤福 | 体力回復・大(個人用) | 500 |

# 14 伊勢（過去）

同じ伊勢なのだが、どこか様子が違う…。人々の様子も話も、なんだか古臭いのだ。

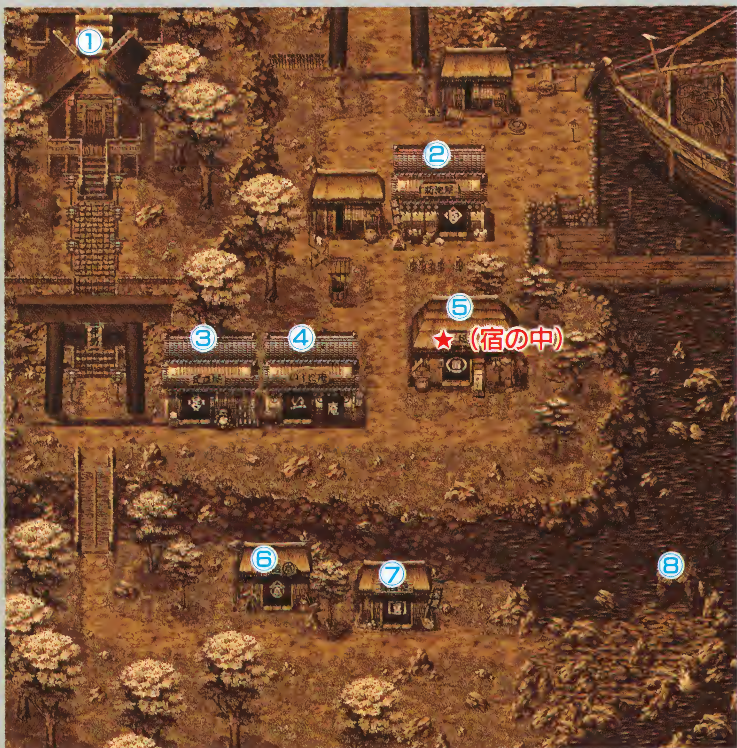
主人公が意識を取り戻すと、能楽堂には誰の姿も見えない。そこに、飛音と名乗る鈴音に似た人物と、伊勢の長老の話にあった美州姫が現れる。

神社の外に出ると、伊勢神宮の前で会ったはずの老婆がいる。しかし、800年しか生きておらず、主人公とは初対面だというのだ。どうやら、ここは200年前の伊勢で、主人公はミヅキを倒すために美州姫に呼び寄せられたようだ。

美州姫＆飛音との最初のお仕事は、伊勢の魔物退治。夫婦岩から海底洞窟に向かおう。



美州姫と呼ばれた女性が、主人公を呼んだというのだが…




①伊勢神宮
②道具屋
③土産屋
④めし屋
⑤宿屋（1人金20）
⑥鍛冶屋
⑦薬屋
⑧夫婦岩

## ●道具屋

| アイテム名 | 効果 | 金 |
|---|---|---|
| 修羅の巻物 | 攻撃力を上昇させる | 800 |
| 羅刹の巻物 | 防御力を上昇させる | 800 |
| 夜叉の巻物 | 回避率を上昇させる | 600 |
| 炎の粉 | 使用した戦闘時のみ、武器の属性を「炎」に変える | 500 |
| 氷の粉 | 使用した戦闘時のみ、武器の属性を「冷」に変える | 500 |
| 風の粉 | 使用した戦闘時のみ、武器の属性を「風」に変える | 500 |
| 雷の粉 | 使用した戦闘時のみ、武器の属性を「雷」に変える | 600 |
| 聖の粉 | 使用した戦闘時のみ、武器の属性を「聖」に変える | 800 |
| 魔の粉 | 使用した戦闘時のみ、武器の属性を「魔」に変える | 800 |
| 化粧・弁慶 | 防御力が1上がる（覇王丸、ガルフォード、右京、幻十郎以外全員装備可能） | 300 |

## ●薬屋

| アイテム名 | 効果 | 金 |
|---|---|---|
| 薬草 | 体力回復・小（個人用） | 50 |
| 気合酒 | 気力回復・中（個人用） | 400 |
| 解毒薬 | ステータス異常「毒」の回復 | 90 |
| 目醒め薬 | ステータス異常「混乱」の回復 | 110 |
| 解縛薬 | ステータス異常「放心」の回復 | 120 |
| 霊薬 | ステータス異常「呪い」の回復 | 140 |
| 仙魂丹 | ステータス異常「戦闘不能」（体力が少ない状態で復活） | 1500 |

## ●土産屋

| アイテム名 | 効果 | 金 |
|---|---|---|
| 赤福 | 体力回復・大（個人用） | 500 |

## ●鍛冶屋

| 注文 | 備考 | 金 |
|---|---|---|
| 武器レベルを上げる | 最高レベル18 | 現在の武器レベル×500 |
| 武器に属性をつける | 無・炎・冷・風・聖 | 現在の武器レベル×50 |

## 美州姫と一緒に！　久しぶりに踊りましょう

オリジナルイベント発生場所

伊勢（過去）。宴から抜け出した時に発生

他のキャラでは、美州姫の体を奪ったミヅキが暴れている現代を変えるために過去のミヅキを打ち倒す決意を固める、というような内容の会話だけで終了するのだが、ナコルルが主人公の場合はこのあとに続きがある。

特別な力を持っているため、戦うことを使命づけられている美州姫は、似たような境遇にあるナコルルに心を開き、打ち解け合う。美州姫は自らの過去を語ったあと、美しい舞を披露してくれるのだ。


舞妓の経験がある美州姫。桜吹雪の中でナコルルとともに舞う

# 海底洞窟（過去）

**村の最南東にある夫婦岩から、海底に広がる巨大な洞窟に入ることができる。ここは地下2階構造だ。**

海底洞窟へ突入する前に、鍛冶屋に寄って武器を鍛えておこう…、ってのはお約束だが、いつもと違って鍛えるのは主人公の武器だけ。美州姫&飛音の武器は鍛えなくていいぞ。美州姫がかなり強いので、そのまま進んでも戦闘で苦労することはないのだ。お金に余裕があっても、武器に属性をつけるだけで充分だろう。属性は聖が無難だ。

海底洞窟に入ると、いきなり戦闘になる。ここで出現するのはただのザコ敵なので、サクッと片づけて先に進もう。A地点では阿号とのバトルが発生。勝利すれば、飛音と波音（美州姫に調伏された魔物）が主人公のことを見直し、打ち解けることができるぞ。阿号退治後、地下1階に上がると、今度は吽号が現われる。やはりバトルになるのだ。

①神龍手甲
②化粧・変化
③地龍の草履
④鋼の組み紐
⑤万能薬
⑥赤いリボン
⑦仙魂秘薬

## BOSS! 阿号



風斬り1発で大ダメージ。プロトタイプだけあって弱い？

炎属性の阿号には、飛音の旋刃風斬りが有効。はっきりいって弱いので、簡単に倒せてしまうだろう。

| | |
|---|---|
| 属性：炎 | 所持アイテム：ー |
| 体力：6550 | 奥義名：荒魂・火照「炎」、八十焔旋襲「炎」、八十焔烈撃「炎」、荒神渡り・火影「炎」 |
| 金：2135 | |
| 経験値：4892 | |
| 特殊能力：ー | |

## BOSS! 吽号

| |
|---|
| 属性：風 |
| 体力：7165 |
| 金：2240 |
| 経験値：4996 |
| 特殊能力：放心攻撃 |
| 所持アイテム：ー |
| 奥義名：荒魂・風鳴「風」、荒神渡り・風捨「風」、草薙の死風「風」 |

こいつも弱い。風属性以外の奥義を連発すれば楽勝だ。飛音は飛翔 凪破りや翡翠薄羽舞いで攻撃するといいぞ。



吽号もまた弱い。下準備をする必要はないぞ

●地下1F




↓伊勢（過去）へ

●地下2F




### ●魔界の者

| 名前 | 属性 | 体力 | 金 | 経験値 | 特殊能力 | 所持アイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ハイド | 無 | 1160 | 284 | 944 | ー | 解縛薬 |
| カッパ | 無 | 1190 | 292 | 968 | ー | 天聖酒 |
| アメフラシ | 冷 | 1220 | 308 | 991 | 呪い攻撃 | 全体傷薬 |
| みづち | 無 | 1520 | 311 | 993 | 毒攻撃 | 仙魂秘薬 |
| じゃこう猫 | 無 | 1558 | 317 | 1018 | ー | 勾玉 |

# 恐山（過去）

東北の地にそびえ立つ巨大な山。頂上の鳥居をくぐると、ミヅキの待つ地獄神社にいくことができる。

阿号&叶号を退治して村に戻ると、村人たちが宴を開いてくれる。美州姫と主人公は宴を途中で抜け出して語り合い、打倒ミヅキの決意を確かなものとするのだ。

翌日、一行は美州姫の力で恐山へ飛ぶことに。

恐山（過去）にある3つの宝箱は、のちにいく恐山（現代）の3つの宝箱と対応している。過去で開けてしまうと、現代の宝箱は最初から開いた状態になってしまうのだ。①の聖母の腕輪に関しては、現代でのパーティーに装備可能キャラ（ナコルル&リムルル）がいるなら取ってもいいが、あとの2つは現代の方がいいものが入っている。過去では開けない方がいいだろう。

A地点に到着すると、ミヅキ（ミヅキ霊体）とのバトルに突入する。ケチな人

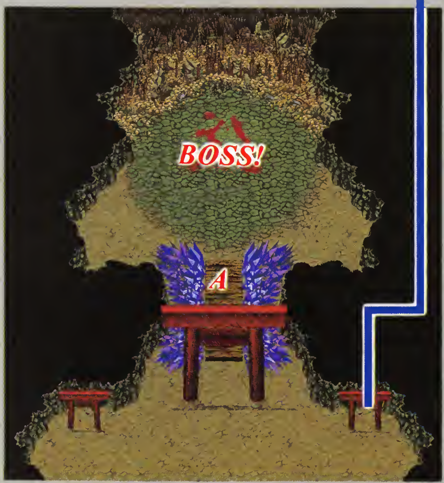
### ●魔界の者

| 名前 | 属性 | 体力 | 金 | 経験値 | 特殊能力 | 所持アイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 妖獣坊 | 魔 | 1190 | 302 | 968 | スピード低下 | 鉛の邪香 |
| レブナーン | 魔 | 1503 | 293 | 989 | — | 万能薬 |
| 死人返り | 魔 | 1540 | 301 | 1013 | — | — |
| 怨要石 | 無 | 1840 | 301 | 1016 | 呪い攻撃 | 鉛の邪香 |

### ●土産屋

| アイテム名 | 効果 | 金 |
|---|---|---|
| 勾玉 | 敵の属性を見破る | 100 |

### ●地獄神社（過去）




### ●地獄神社前（過去）



①宿屋（１人金20）
②土産屋
①聖母の腕輪
②翔破の草履
③式神手甲

### ●恐山（過去）




↑スタート地点

は、事前に美州姫&飛音の防具をすべてはずしておこう。

バトルに勝利してもミヅキを倒すことはできず、本気を出したミヅキに美州姫は体を奪われてしまう。美州姫は最後の力を振り絞って主人公と飛音を伊勢に送り返し、自分もろともミヅキを封印する。

伊勢神宮に入ると、神主が美州姫から預かっていた〝時の後ろ髪〟を渡してくる。これを持って奥の能楽堂にいくと、主人公は飛音と別れて現代に戻ることになるぞ。

戻った先は、途中になっていた破怨との戦闘。破怨の使ってきた技から、破怨は波音だということが分かるが、破怨はミヅキに召喚されて京へと飛び去ってしまう。

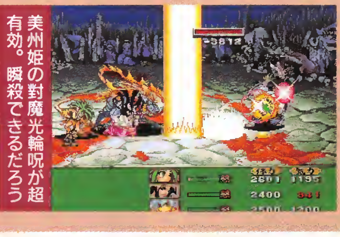
鍛冶屋で武器を鍛え、能楽堂に戻って修行したら（ステータスアップ＋奥義先取り）、破怨を追って京に向かおう。

京北町に入ると、破怨とのイベントになる。選択肢の選び方で、破怨とのバトルの有無や、破怨が記憶を取り戻すかどうかが変化するぞ。

## BOSS! ミヅキ霊体

| | |
|---|---|
| 属性：魔 | 所持アイテム：― |
| 体力：6700 | 奥義名：邪心共鳴「魔」、覇気陰滅陣「魔」、魔界転生「魔」、叫魔亡者柱「魔」 |
| 金：2183 | |
| 経験値：4952 | |
| 特殊能力：放心攻撃 | |

魔属性なので、聖属性の奥義がよく効く。特に、美州姫の対魔光輪呪は絶大なダメージを与えることができるぞ。



美州姫の対魔光輪呪が超有効。瞬殺できるだろう

## BOSS! 破怨（1回目）／破怨（2回目）

| | |
|---|---|
| 属性：雷／雷 | 所持アイテム：-/- |
| 体力：6850／6850 | 奥義名：雷鳴脚「雷」、雷煌球「雷」、雷怨陣「雷」、羅将共鳴魂「雷」※共通 |
| 金：2232／2341 | |
| 経験値：5011／5020 | |
| 特殊能力：―／― | |

怒り頂点状態でのみ使ってくる羅将共鳴魂（全体攻撃）以外はすべて単体攻撃だし、攻撃力もそれほど高くない。奥義連発で押し切れるだろう。

ちなみに、2回目の選択肢で戦闘を選んだ時の方が、1回目の時よりも少し弱いぞ。



倒すのは難しくないが、ここは説得して欲しいところだ

# 魔街道⑩

恐山に続く最後の魔街道。道は部分的にしか見えないが、いたるところに見えない通り道がある。

しばらく進むと、ムー迷宮㊀で戦った不知火幻庵が現れるが、主人公たちを思い出して怖じ気づき、死んだふりをする。バトルにはならないのだ。

A地点に辿り着くと、美州姫の魂が主人公に試練を与えてくる。なんと、自分自身と1対1で戦わなくてはならないのだ。

| キャラ名 | 体力 | 金 | 経験 | 属性 | 特殊能力 | 所持アイテム | 奥義 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 覇王丸 | 7000 | 2390 | 5079 | 風 | ― | 勾玉 | 旋風裂斬、弧月斬、天覇凄煌斬、天覇断空烈斬（属性はすべて「風」） |
| 牙神幻十郎 | 7000 | 2389 | 5080 | 魔 | ― | 勾玉 | 桜花華、桐覇　光翼刃、紅、濡雫（属性はすべて「魔」） |
| 橘　右京 | 7000 | 2390 | 5080 | 炎 | 混乱攻撃 | 勾玉 | 陽炎、秘剣ささめゆき、ツバメ六連、夢想残光霞（属性はすべて「炎」） |
| ナコルル | 6800 | 2259 | 4849 | 聖 | ― | 勾玉 | エプンキネ　ケナシ、アンヌ　ムツベ、アペフチ　カムイ　リムセ、ヌペキ　カムイ　シキテ（属性はすべて「聖」） |
| ガルフォード | 6800 | 2260 | 4849 | 雷 | ― | 勾玉 | プラズマブレード、ストライクヘッズ、シャドーコピー、ダブルメガストライクヘッズ（属性はすべて「雷」） |
| チャムチャム | 6800 | 2259 | 4850 | 無 | ― | 勾玉 | ニンブス・アーラ、サリーレ・ウングイス、アリクイス・エデッセ、メタモアニマルアタック（属性はすべて「無」） |

## BOSS! 自分

防御属性は相手の属性と同じにしておこう（チャムチャムのみ無以外）。その属性の鎧を持っていない場合は、鎧をはずしてしまうといいぞ。

戦闘では〝カメ作戦〟を使うと楽。攻撃は相手の属性以外の奥義でおこなおう。キャラによっては、属性変化の粉を使うのもいいだろう（ナコルル＋魔の粉など）。



〝カメ作戦〟実行中。怒ったところで反撃に転じよう




### ●魔界の者

| 名前 | 属性 | 体力 | 金 | 経験値 | 特殊能力 | 所持アイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| クモ怨霊 | 無 | 1240 | 299 | 1012 | 呪い攻撃 | ― |
| コカトリエ | 風 | 1540 | 310 | 1013 | ― | 全体傷薬 |
| 黄泉路送り | 魔 | 1578 | 318 | 1037 | ― | 霊薬 |
| 冥界岩 | 無 | 1885 | 318 | 1040 | ― | 霊薬 |
| ガンマー | 無 | 2500 | 322 | 1044 | ― | 仙魂丹 |

①金のリボン
②鬼の組み紐
③万能薬
④天聖酒
⑤仙魂秘薬
⑥指輪
⑦体力の素



残るはミツキのみ。だが、ミツキの後ろにいるのは一体…

# 恐山

**夕焼けの眩しい2度目の「恐山」。頂上の鳥居は恐山の地下に続いており、そこを抜けると地獄神社に辿りつく。**

恐山の宿屋は、泊まるとちょっとしたイベントが起きる。とりあえず泊まるべし。

山頂の鳥居をくぐった先は、過去の恐山と違って迷宮が待っている。鳥居が2つあり、間違った方をくぐると戻されてしまう仕組みだ。

地獄神社の脇にある社で、200年前に飛音が奉納した〝銀の法鈴〟を取ったら、地獄神社へと乗りこもう。邪銅鐸の前、A地点にいくと叶号が現れてバトルになるぞ。

叶号に勝利すると、叶号は邪銅鐸の力を使って出雲の阿号を呼び寄せる（和狆もついてくる）。さらに邪銅鐸の力で阿号&和狆の封印を解き、2匹で戦いを挑んでくるぞ。

阿号&叶号を倒すと、和狆が体力と気力を回復してくれる。セーブしてくれる黒子もいるので状態は万全だ。

ミヅキとの決着をつけに、地獄神社の奥へと向かうべし！

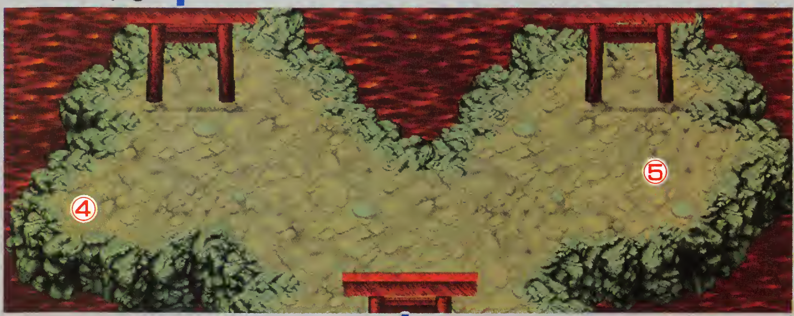
## ●魔界の者

| 名前 | 属性 | 体力 | 金 | 経験値 | 特殊能力 | 所持アイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 妖獣坊 | 魔 | 1320 | 314 | 1081 | スピード低下 | 鉛の邪香 |
| レブナーン | 魔 | 1683 | 334 | 1118 | ― | 万能薬 |
| 死人返り | 魔 | 1730 | 352 | 1153 | ― | ― |
| 怨要石 | 無 | 2115 | 371 | 1190 | 呪い攻撃 | 鉛の邪香 |

## ●土産屋

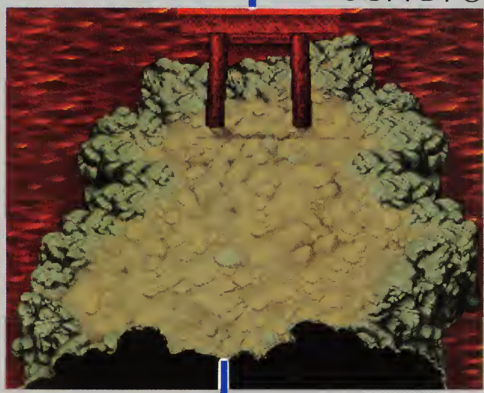
| アイテム名 | 効果 | 金 |
|---|---|---|
| 勾玉 | 敵の属性を見破る | 100 |

## ●恐山地下②



④真田紐　⑤聖なるリボン

## ●恐山地下①



## ●恐山



①宿屋（1人金20）
②土産屋
③恐山冥界門

①覇邪の草履
②天翔手甲
③修羅の腕輪

## BOSS! 吽号

全体攻撃奥義を連発されると結構辛い。怒り頂点を利用して倒すのが楽だ。

倒したあとは連続で阿号&吽号とのバトルになる。一撃で倒せる状態になったら、全員防御を選んで待ち、誰かしらが怒り頂点になったら倒すといいだろう。

| | |
|---|---|
| 属性：風 | 所持アイテム：ー |
| 体力：6950 | 奥義名：荒魂・風鳴「風」、荒神渡り・風捨「風」、草薙の死風「風」、荒神狂歩・風切り「風」 |
| 金：2308 | |
| 経験値：4909 | |
| 特殊能力：放心攻撃 | |



怒り頂点状態で倒せれば、次の戦いがグンと楽になるぞ

## BOSS! 阿号&吽号

| | |
|---|---|
| 属性：無／無 | 奥義名：邪神宝・呼死鏡「無」、十種邪神宝・八握剣「魔」、十種邪神宝・死反玉「魔」／邪神宝・吸精鏡「無」、十種邪神宝・八握剣「魔」、十種邪神宝・死反玉「魔」 |
| 体力：7955／8120 | |
| 金：2633／2683 | |
| 経験値：3155／3218 | |
| 特殊能力：体力吸収／気力吸収 | |
| 所持アイテム：-/- | |



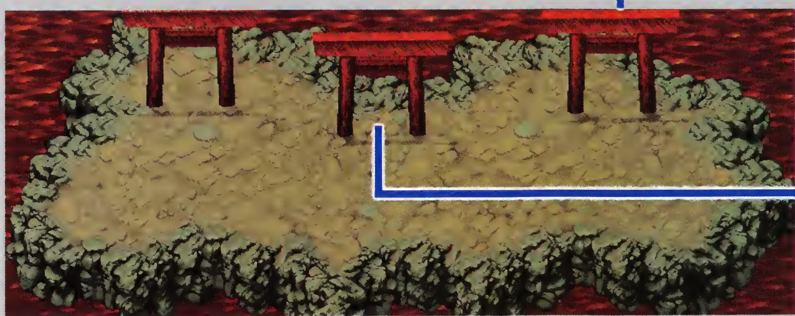
グンと楽になったの図。片方を集中攻撃すればすぐ倒せる

この戦いはどちらか片方を倒せば勝利したことになる。体力&防御力が低いのは阿号の方だが、阿号はこちらの体力を吸い取って回復することがある。防御に自信があるなら（防御に成功すれば吸い取られない）阿号を、ないなら吽号を集中攻撃するといいだろう。前の戦いで怒りゲージをためていれば、どちらを狙っても楽に勝てるんだけど。

●恐山地下③



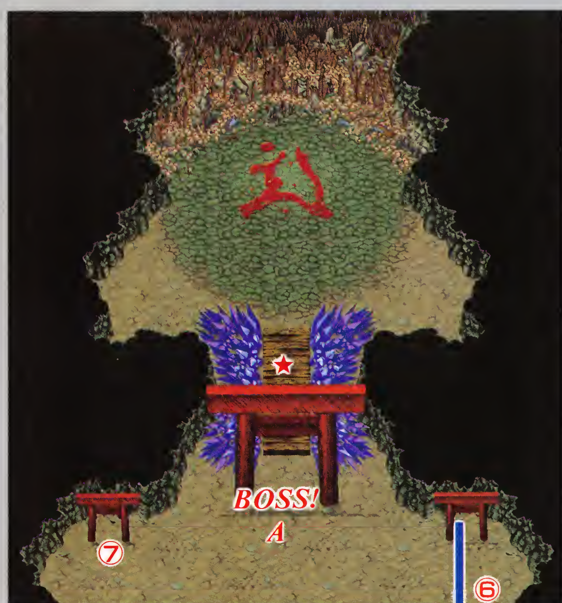
●恐山地下④



●地獄神社前



●地獄神社




⑥万能薬　⑦替身の数珠

# これでも、喰らいな！

## 必殺技



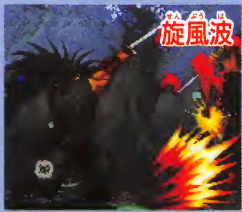

軽く飛び上がって思いきり斬りつける豪快な技




これまたお馴染み対空技。天草では性能大幅アップ♡




お馴染みの飛び道具。サムスピからお世話になってます




刀を振りあげ衝撃波で攻撃する技



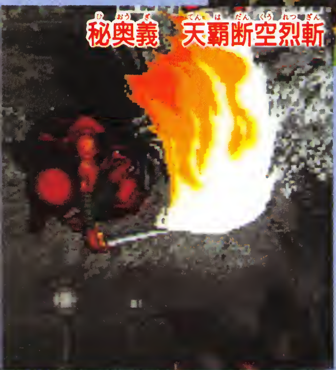

当て身技だが、構え中に攻撃されるとつぶされちゃうのだ




突進技。ヒット後は弧月斬などで追撃可能♡




弧月斬を連続して繰り出す修羅の武器飛ばし技。地上戦のカウンターにどうぞ




まず相手を空中に巻き上げ、飛び上がって追撃する羅刹の武器飛ばし技

## 衣装




真サムスピの2Pカラーはサムスピの2Pと一緒なのだ




覇王丸1Pカラーは全作共通だね




真サムスピ2Pに似てるけど帯は緑だ




腕に巻いた布と帯は青色。ちょびり印象が変わるね




初代からのお馴染み1Pカラーっス




着物は薄い黒。かっこいいダークカラーだね




少し渋めの赤。斬サムの羅刹2Pと一緒だ

## ポーズ




羅刹の勝ちポーズ。「勝つってなぁ、いいもんだぜ」




タイムアップ負け。うーむ、がっくり

# キャラクターテキスト



## 覇王丸（はおうまる）



**己が刃にすべてを賭けて ひたすら闘う漢が一人 天下無双の風来坊、覇王丸に迫る!!**

### プロフィール

流派：我流
武器銘：名刀・河豚毒
生年月日：1763年（宝暦13年）9月5日 牛の刻
年齢：26歳
出生地：武蔵国 城下町
血ノ型：A型
身長：5尺8寸
体重：18貫目
趣向：修行
家族構成：23歳の時に決別
宝物：河豚毒
好きな物：決闘
嫌いな物：卑怯者、油虫（ゴキブリ）
コンプレックス：すぐに頭に血が昇る性格
尊敬する人：和狆、国元の老学者
特技：大道芸（本人はいたって真面目に剣術だといい張る）
平和だと思う時：酒が美味い時
好みのタイプ：大和撫子
現代社会での彼らは…？：地方放送局の大道具さん
剣の道についての考え：これこそ男道

★NF人気投票結果

| 第1回 | 第2回 | 第3回 | 第4回 | 第5回 |
|---|---|---|---|---|
| 18位 | 26位 | 35位 | 34位 | 40位 |

※プロフィールはその主演作より編集したものです。 

# 剛に生きる風来坊 覇王丸、その生き様に迫る!

## 覇王丸、その生い立ち

覇王丸は宝暦13年、武蔵国の田舎の貧しい旗元の家に生まれた。幼少の頃から、親の勧める学問には目もくれず、剣術のみに興味を示し、剣の稽古だけは欠かさない子供であった。

そんな学問嫌いの覇王丸だったが、近くに住む老学者にだけは一目をおき、彼の説く説法には熱心に耳を傾けた。

持って生まれた素質と、この老学者から得たさまざまな武術知識は、彼をその近辺では向かうところ敵なしの剣士に育て上げたのだ。

出身地である武蔵の国にいた頃から覇王丸はかなり奔放無頼の生活をしていたらしい。彼の竹を割ったような性格と、豪快な剣術は、幼少の頃から作り上げられたものなのかもしれない。

## 剣の道は修羅の道…

生国の武蔵国にはすでに敵はなく、さらに強い相手を求めて旅に出た覇王丸は、四国の土佐の地で隻眼の剣士、柳生十兵衛に勝負を挑み、瞬く間にうちのめされてしまう。

自分が井の中の蛙であったことを悟った覇王丸は、飛騨の山奥にゆき、その地の古寺で花諷院和狆に出会う。覇王丸は和狆の剣技を知り、弟子入りを申しこんだ。

それから数年間、覇王丸は牙神幻十郎とともに狆和のもとで修行したが、ある時、和狆は幻十郎を破門する。

以前、幻十郎が人を殺す場面を見ている覇王丸は、心配気に、和狆に聞いた。幻十郎が出ていくことで、多くの人が殺されるのではないかと。

「あやつ自信が変わらねば、この先ずっと修羅道を歩むことになるじゃろう。また、お前様のいく道もまた修羅道じゃて。の、覇王丸」と和狆は答え、笑った。

和狆のこの言葉は、2人が剣の道にしか生きられないであろうことを暗示しているようだ。現に2人は生涯、ライバルとして剣を交えることになる。師匠である和狆は2人を引き合わせた時から、そのことを予想していたんじゃないかな。

## 強者を求める旅路 果たして、その結末は?

武者修行のために諸国を旅する覇王丸。『サムライスピリッツ』では、天草四郎時貞が魔界の王、アンブロジァの力を借りて復活し、世を混沌に陥れようとする企みに巻きこまれ、『斬紅郎』では、「鬼」に襲われた村の生き残りの子供に出会い、「鬼」を退治する約束をすることとなる。

また、『天草降臨』では、「魔城」の復活とともに、天草の気を感じ取り、「決着」をつけるため島原へ向かい、再び天草と対決する。そして『真サム』では復活した天草にかかわる人間の1人として、魔性の者に命を狙われる。

そんな覇王丸の前に新たな魔性の者が現れた、その名は色。彼女は壊帝ユガの命により半陽の男、覇王丸を闇に連れ去るため、彼を追う…。

さて、覇王丸の運命は?

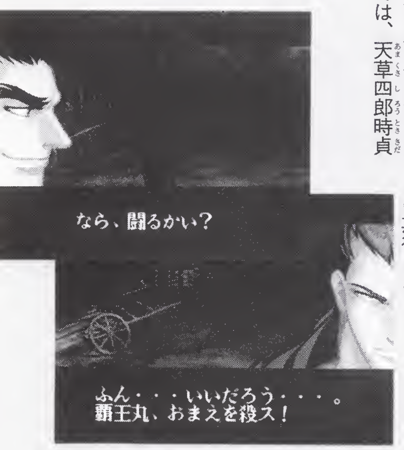
と、まぁこんな風に、彼の旅は闘いの連続だ。許嫁のお静さんには悪いが、覇王丸が一ヵ所に落ち着いて暮らすということはなさそうだ。多分、これから先も闘いが尽きることはないと思われる。

「剣に生きて剣に死ぬ」とは彼の台詞だが、彼の旅の果てには何があるのだろうか?

とりあえず、彼の新たな旅に期待しよう。



覇王丸、牙神幻十郎の師匠である和狆。ちなみにシリーズお馴染みの黒子とは旧知の仲らしい




覇王丸のライバルである幻十郎。2人の決着はいつ着くのだろうか

## 相関キャラ

**●お静**

覇王丸の許嫁。剣の道に生きる覇王丸を一途に慕う健気な女性。




その身を投げ出して覇王丸をかばうお静。健気だねぇ

**●牙神幻十郎**

ともに和狆に元で修行した覇王丸の相弟子。破門されてから幻十郎は覇王丸を憎み、命を狙うようになる。

**●花諷院和狆**

覇王丸の師匠。修行僧のような格好をし、闇に住まう者を狩ることを生業としている。

**●柳生十兵衛**

柳生新陰流・改をつかう剣豪。幕府より公儀隠密として各地の異変を調査、討伐を命ぜられる。

**●色**

心を奪われた半陽の女。壊帝ユガの命により、半陽の男を手に入れるべく、闇の世界から現れた。

## ワンポイントキャラクターレッスン

### 侍といえばコレ!「日本刀」に迫る

覇王丸の愛刀といえば「河豚毒」。今回は「日本刀」に迫りつつ、「河豚毒」に注目してみよう!

**●日本刀の作り方**

日本刀の材料の和鉄は、山砂鉄から作られる。砂鉄を数日間かけてタタラ(足で踏んで空気を送り火を起こす送風機)で吹いて、低温還元した鉄塊の中には、少量の玉鋼と包丁鉄などと呼ばれる品質の違う鉄ができる。

玉鋼は少量しか取れないためとても高価だ。よって玉鋼だけで造れば素晴らしい刀ができるのだが、そうもいかず、玉鋼に包丁鉄などを混ぜ、卸し鉄を造り、それで刀を造る。流派により、この卸し鉄の混合比率などが違い、地鉄(折り返し鍛練によって現れた模様)の味わいが違ってくる。

日本刀の内部構造は外側を硬い皮鉄で包み、中に柔らかい心鉄が入っている。これにより、折れず曲がらず、加えて硬い皮鉄にさらに焼きをいれるので、よく斬れるという日本刀の特徴が生まれるのだ。

さて皮鉄は、刀鍛冶が玉鋼を加えた卸し鉄を何度も折り返し鍛練(横にのみを入れて折り返し、また縦にのみを入れて折り返す。この作業を10~20回おこなう)して造られる。たたくことによって不純物が外に出される。また、折り返すごとに鉄の層は増えていき、その強靱さを増すのだ。

**●日本刀の造りこみと格好 ―河豚毒はどんな刀?―**

造りこみ(刃の造型):日本刀の造りこみには、鎬造と平造の2種類が最も多い。鎬造は刀面の中央より棟に寄って、茎から切先棟にかけて稜線をつけたもの、平造は棟から切先にかけて平らなものをいう。

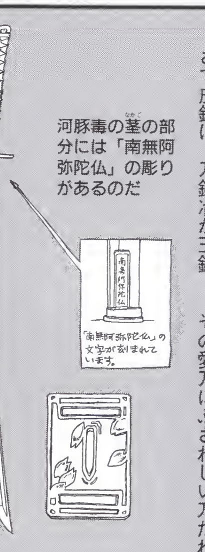
棟:刃先の反対側で峰ともいう。平らな平棟、半月形の小肉棟、3角形の庵棟などがある。

切先:鋒。刀身の先端。形の大きさから大、中、小に分けられる。

さて、覇王丸の愛刀は、刀銘「河豚毒」。刀身は2尺5寸(約76cm)。

造りこみは日本刀では一般的な鎬造。棟は3角形の庵棟。中峰延び、つまり鎌倉中期以降に造られた刀の一般的な大きさの切先だ。身幅広く、重ね厚く、反りが浅いとなっている。形だけを見ると、一般的な日本刀といえるだろう。

しかし、河豚毒の地金の厚さ、岩のような重さはとても尋常な刀とはいえないものらしい。なんとそこらの男では持ちあげることもできない代物なのだ。天下無双の覇王丸、その愛刀にふさわしい刀だね。




河豚毒の茎の部分には「南無阿弥陀仏」の彫りがあるのだ

<参考文献>『改訂新版　柴田光男の刀剣ハンドブック』(株式会社　光芸出版)

# 設定原画

## デザイナー様のお言葉

『サムライスピリッツ』シリーズを通してこだわり続けているのが、覇王丸の"不精髭"なんですよ。

描こうとしてもうまく表現できなかったので、次回作『サムライスピリッツ～侍魂～』では、覇王丸らしい"不精髭"を描ければいいなぁ～と思ってます。




## サムライスピリッツ

記念すべきシリーズ第1作。初登場時から、この髪の毛はかわってませんねぇ。（CV／臼井雅基）

## 真サムライスピリッツ

幻十郎、シャルロットのエンディングにも登場して、大忙しの第2作目。やはり注目はお静さんとの2ショット。やっぱりお似合いだよね♡（CV／臼井雅基）

この作品の主人公は閑丸。…だからというわけじゃないけど、原画が少ないっス（涙）。（CV／臼井雅基）




## サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

## Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらったぞ。

**Q**：覇王丸を設定した時のエピソード、またはモデルなどありましたらお聞かせ下さい。

**A**：開発当初は宮本武蔵をモチーフにしていましたが、あえてこの名前をつけなかったのは時代劇のイメージに固定されますから…。ゲームにファンタジー感を持たせたかったので、『覇王丸』という架空の名前にしました。外見的には、某マンガの百○丸を参考にさせていただきました。

**Q**：特技に大道芸（本人はいたって真面目に剣術といい張る）とありますが、この大道芸とは具体的にはどのようなものなのでしょうか。

**A**：ほうり投げた小判を縦に（裏表）にスライスするなどです。

**Q**：お静は覇王丸の許嫁ですが、2人の馴れ初めはどのようなものだったのですか。

**A**：それぞれの両親によって縁談を決定され、剣術しか興味のない覇王丸は彼女に目もくれず、お静も乱暴者にしか見えない覇王丸を嫌っていました。

しかし、覇王丸の中に隠れている優しさと知性を垣間見て、その時からお静は覇王丸に惹かれていき、覇王丸も男ですから、そんなお静の純真な想いに心が動いたようです。

**Q**：覇王丸はライバルの幻十郎について、どのように考えているのでしょうか。

**A**：いつかは決着をつけなければならないと思っています。



サムライRPGの設定原画。みんなはもうクリアしたかな。しろー大野さんの描く覇王丸もまた違ったかっこよさがあるよね♡（CV／臼井雅基）

# 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝





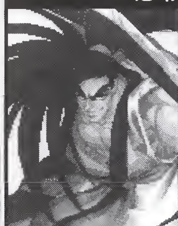
# サムライスピリッツ 天草降臨





シリーズ4作目。エンディングの原画はかなりかっこいい。（CV／臼井雅基）

## 必殺技一覧



| | サムスピ | 真サム | 斬サム・修羅 | 斬サム・羅刹 | 天サム・修羅 | 天サム・羅刹 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **必殺技** | | | | | | |
| 奥義　旋風裂斬 | ○ | ○ | ○ | | ○ | |
| 奥義　弧月斬 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 奥義　裂震斬 | | ○ | ○ | | ○ | |
| 奥偽　旋風烈斬 | | ○ | | | | |
| 酒攻撃 | | ○ | | | | |
| 斬鋼閃 | | | ○ | | | |
| 奥義　疾風弧月斬 | | | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 奥義　飛翔旋風裂斬 | | | ○ | | | |
| 奥義　飛翔疾風裂震斬 | | | ○ | | | |
| 牙突 | | | | ○ | | |
| 飛燕 | | | | ○ | | |
| 奥義旋風裂斬・刹 | | | | ○ | | ○ |
| 剛破 | | | | ○ | | ○ |
| 旋風波 | | | | ○ | | ○ |
| 凪刃 | | | | ○ | | ○ |
| **武器破壊技** | | | | | | |
| 天覇凄煌斬 | | ○ | | | | |
| **武器飛ばし技** | | | | | | |
| 秘奥義　天覇封神斬 | | | ○ | | ○ | |
| 秘奥義　天覇断空烈斬 | | | | ○ | | ○ |
| **秘奥義技** | | | | | | |
| 天覇封神斬 | | ○ | | | | |

## 特選メッセージ

### サムライスピリッツ

**●勝利メッセージ**

・俺の強さは天下一でね。お前じゃ勝ち目はないんだよ。（斬り勝ち）

・俺の剣は我流でね。お前じゃマネはできないよ。（VS覇王丸）

### 真サムライスピリッツ

**●スタートメッセージ**

・俺の名前は覇王丸。冥途の土産に覚えておきな！

**●勝利メッセージ**

・ようぅし！　どうだい見事にキマったろ!?　こん時ばかりは自分に惚れるねえ！（斬り勝ち）

・いつまでもウロウロしてると、命の保障はできねぇぞ！とっとと帰りな!!（素手 or 時間切れ勝ち）

### サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

**●勝利メッセージ**

・修羅の道なり

### サムライスピリッツ天草降臨

**●勝ち台詞**

・勝つってなぁ。いいもんだぜぃ

**●負け台詞**

・おじぃずぅぅー

**●勝利メッセージ〈修羅〉**

・っしゃあぁ！　いい勝負だったぜ！（対人戦）

・無頼奔放、それが俺の太刀筋さ！（対CPU戦）

・剣法は踊りの修行じゃねぇんだよ！（対CPU戦・断末奥義）

**●勝利メッセージ〈羅刹〉**

・くうぅ、勝ったあとの酒、美味いねぇ！ええ（対人戦）

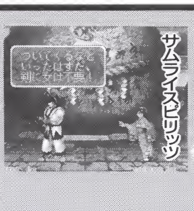
・放蕩無頼てぇのが俺様の生き様でね（対CPU戦）

・御座敷流じゃあ俺には勝てねぇな！（対CPU戦・断末奥義）

## エンディング



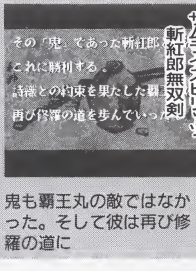
真サムライスピリッツ



サムライスピリッツ

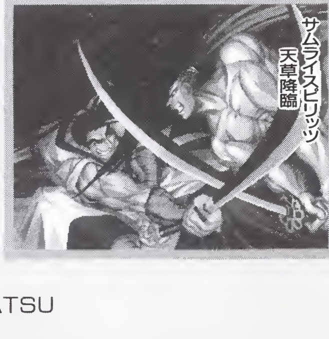
つれない態度の覇王丸。お静さんの幸せはどこに（涙）

なんかいってることとやってることが違うにゃあ（笑）



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

鬼も覇王丸の敵ではなかった。そして彼は再び修羅の道に



サムライスピリッツ 天草降臨

覇王丸VS幻十郎。強者を求める者同士、対決は避けられないのかもしれない

## 次号予告

次号のキャラクターテキストは餓狼シリーズ第2の女性キャラ、ブルー・マリーの登場だ!!『餓狼3』で初登場し、今年はとうとうKOF'97にも参戦！

人気、技ともに回を重ねるごとに、パワーアップしていくブルー・マリー。彼女の魅力に迫ってみよう！

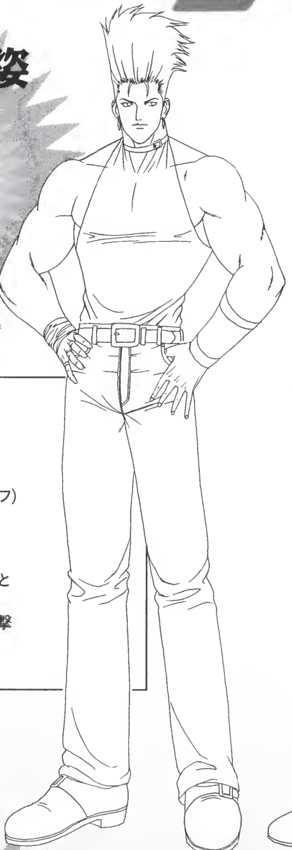
 

# ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 設定原画



## 思い描くのはあいつ(草薙京)の姿
## 二階堂紅丸(にかいどうべにまる)

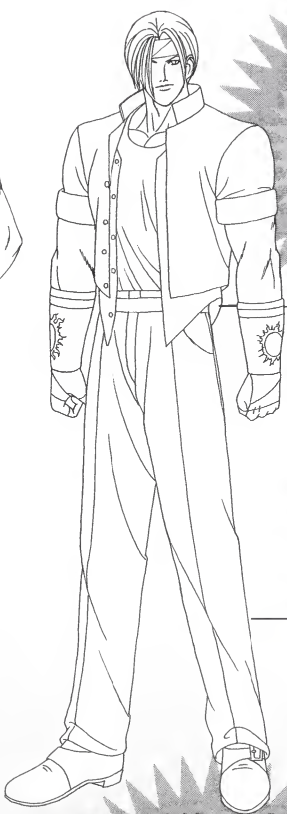
同じチームになり、忘れかけていた京に対する闘争心を思い出す紅丸。闘う意思が、さらに彼を美しくする！



**プロフィール**
格闘技：シューティング
誕生日：6月6日
年齢：21歳
出身地：日本（日米ハーフ）
血液型：O型
身長：180cm
体重：70kg
趣味：とにかく目立つこと
好きな食べ物：刺身
得意スポーツ：クレー射撃
大切な物：自分自身
嫌いな物：おたく

## 歴史がちがうんだよ…
## 草薙 京(くさなぎ きょう)

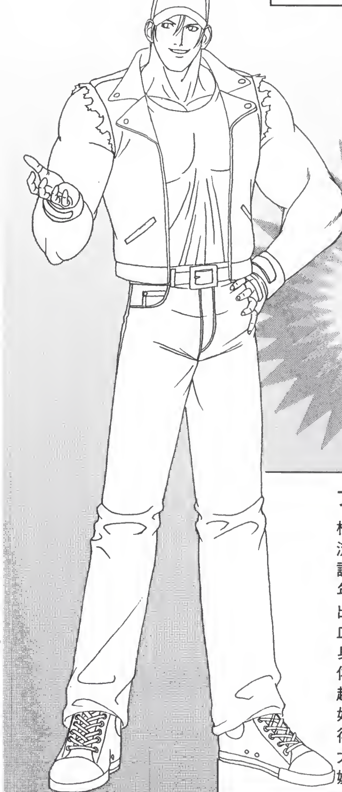
毎年の制服姿だが、闘いの場でも普通の学生であることを忘れたくないせいか？ 理由はどうあれやっぱガクランはいいですな。



**プロフィール**
格闘技：草薙流古武術＋我流拳法
誕生日：12月12日
年齢：20歳
出身地：日本
血液型：B型（RH－）
身長：181cm
体重：75kg
趣味：詩を書くこと
好きな食べ物：焼き魚
得意スポーツ：アイスホッケー
大切な物：単車と彼女（ユキ）
嫌いな物：努力

## もっと気楽にいこうぜ！
## テリー・ボガード

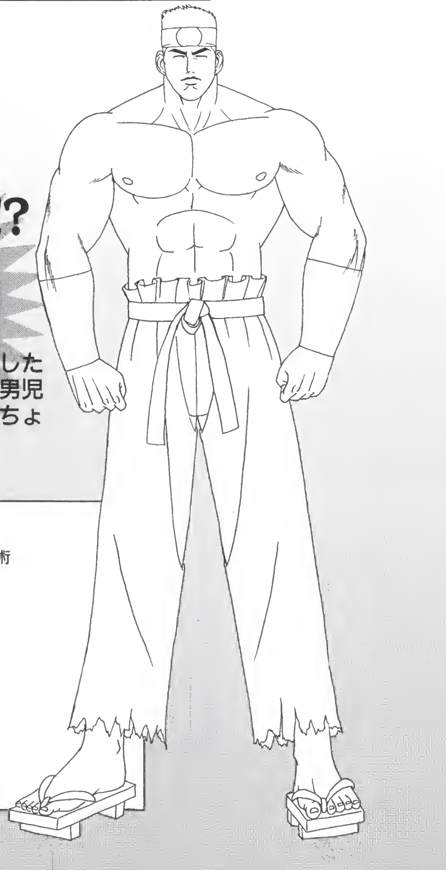
大会にギースの影をみて、出場を決意するテリー。貧乏という噂がある彼だが、密かにジャケットをマイナーチェンジしているぞ！



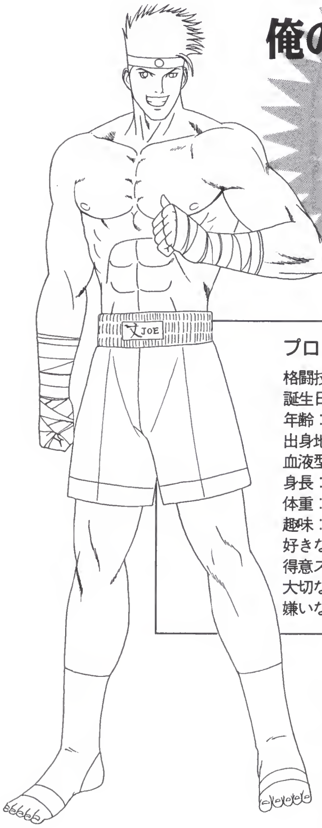
**プロフィール**
格闘技：マーシャルアーツ＋ジェフ流喧嘩殺法
誕生日：3月15日
年齢：24歳
出身地：アメリカ
血液型：O型
身長：182cm
体重：77kg
趣味：ビデオゲーム
好きな食べ物：ファーストフード
得意スポーツ：バスケットボール
大切な物：ジェフの形見のグローブ
嫌いな物：ナメクジ

## KOF最後の出場!?
## 大門五郎(だいもんごろう)

ついに4年間裸＆ゲタで通した大門。溢れでる男臭さは日本男児の鑑(?)。2Pの青パンツがちょっぴりおしゃれさんだ。



**プロフィール**
格闘技：柔道＋我流格闘術
誕生日：5月5日
年齢：29歳
出身地：日本
血液型：A型
身長：204cm
体重：138kg
趣味：自然と親しむこと
好きな食べ物：ざるそば
得意スポーツ：柔道
大切な物：ゲタ
嫌いな物：精密機械



## 俺の挑発に文句あるかーッ
# ジョー・ヒガシ

金持ちだろうがなんだろうが、ぱんついっちょは相変わらず。やはり脱ぎやすさ重視か？　密かにゴム部分の文字が変わっているゾ。



## 今年こそ年貢の納め時!?
# アンディ・ボガード

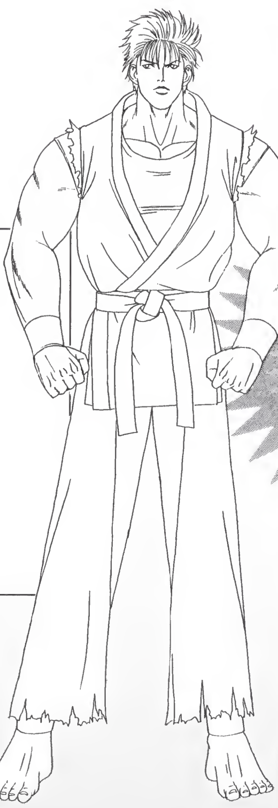
年々激しくなる舞の愛情表現に、今回も振りまわされるアンディ。
コスチュームは、リアスペで変更された炎マーク入り道着が復活！

**プロフィール**

格闘技：ムエタイ
誕生日：3月29日
年齢：23歳
出身地：日本
血液型：AB型
身長：180cm
体重：72kg
趣味：喧嘩
好きな食べ物：ワニの唐揚げ
得意スポーツ：格闘技全般
大切な物：はちまき
嫌いな物：学校

**プロフィール**

格闘技：骨法
誕生日：8月16日
年齢：23歳
出身地：アメリカ
血液型：A型
身長：171cm
体重：69kg
趣味：修行
好きな食べ物：納豆スパゲティ
得意スポーツ：ショートトラック
大切な物：修行時代の写真(師匠の不知火半蔵と一緒に写っている物)
嫌いな物：犬



**プロフィール**

格闘技：極限流空手
誕生日：8月2日
年齢：24歳
出身地：日本
血液型：O型
身長：179cm
体重：68kg
趣味：日曜大工
好きな食べ物：餅、納豆
得意スポーツ：相撲
大切な物：拾ってレストアしたバイクと牧場のオヤジからもらった馬
嫌いな物：足がいっぱいついた虫(ムカデなど)

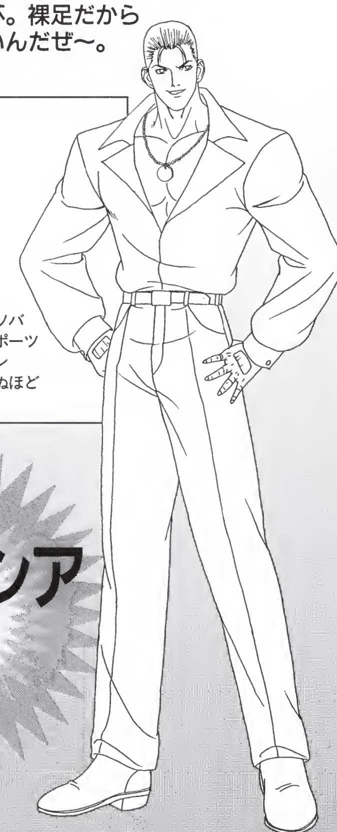
## 極限流の名は俺が守る!
# リョウ・サカザキ

今年のリョーサカは燃えてるぜ！　黒い道着がイケてるぜ！　表情にも気合い満杯。裸足だから偏平足にもならないんだぜ〜。



**プロフィール**

格闘技：極限流空手
誕生日：12月7日
年齢：20歳
出身地：日本
血液型：A型
身長：168cm
体重：50kg
スリーサイズ：B82・W56・H80
趣味：カラオケ
好きな食べ物：甘口カレー
得意スポーツ：ソフトボール
大切な物：友達とママの形見のパールのイヤリング
嫌いな物：タコ、もしくはタコみたいな人



**プロフィール**

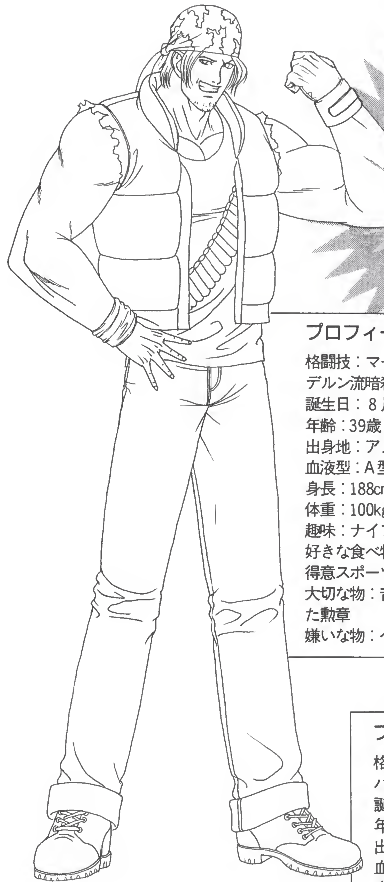
格闘技：極限流空手
誕生日：12月25日
年齢：24歳
出身地：イタリア
血液型：AB型
身長：180cm
体重：85kg
趣味：車のコレクション
好きな食べ物：スシ、ヤキソバ
得意スポーツ：モータースポーツ
大切な物：車のコレクション
嫌いな物：昔、リョウに死ぬほど食べさせられたラッキョウ

## ユリだってもう1人前♡
# ユリ・サカザキ

健康的なバディはまだまだ発展途上！　極限流の威信復活をかけて闘う乙女、ユリ・サカザキ。
しかし、今年も脱げないのか…。

## ほな､いきまっせー!
# ロバート・ガルシア

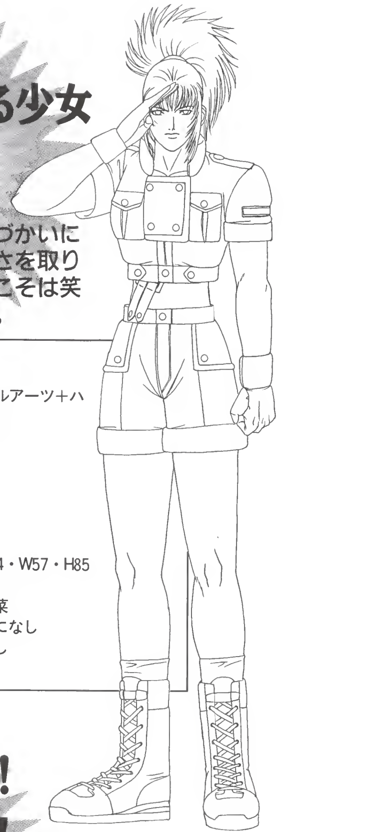
関西弁を操る謎のイタリア人、ロバート・ガルシア。リョウを助け、ユリを守って今回も梅田パンチ&道頓堀キック炸裂だ！



## とっておきの破壊力ぅ!
# ラルフ

少年のようなはつらつさと、宿命に悩むレオナを気づかう優しさ。ラルフ39歳、ますます男の魅力に磨きがかかる！

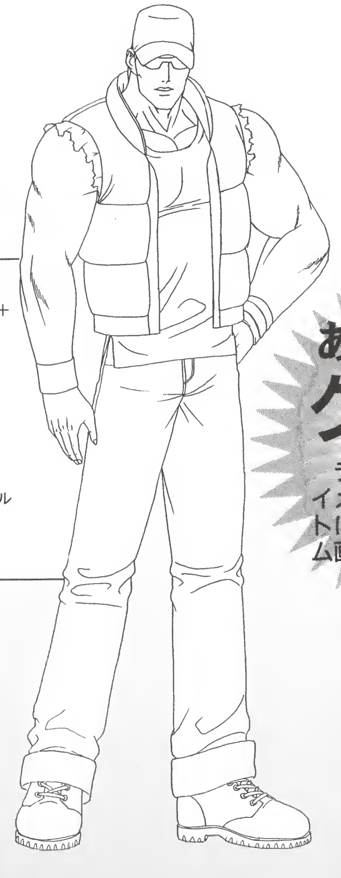
プロフィール
格闘技：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：８月25日
年齢：39歳
出身地：アメリカ
血液型：Ａ型
身長：188cm
体重：100kg
趣味：ナイフコレクション
好きな食べ物：ガム
得意スポーツ：野球
大切な物：昔、大統領からもらった勲章
嫌いな物：ヘビ



## 宿命に翻弄される少女
# レオナ

ラルフとクラークの心づかいにより、少しずつ少女らしさを取り戻していくレオナ。来年こそは笑顔の設定が欲しいものだ。

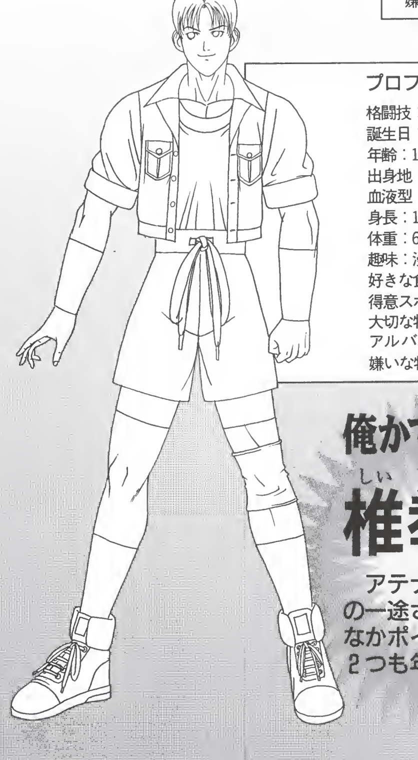
プロフィール
格闘技：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：１月10日
年齢：18歳
出身地：不明
血液型：Ｂ型
身長：176cm
体重：65kg
スリーサイズ：B84・W57・H85
趣味：特になし
好きな食べ物：野菜
得意スポーツ：特になし
大切な物：特になし
嫌いな物：血



## あまいよ、なぁ!
# クラーク

ラルフとは正反対に、クールなイメージのクラーク。このイラストには弾倉がないんだけど、ゲーム画面にはちゃんとあるのだ。

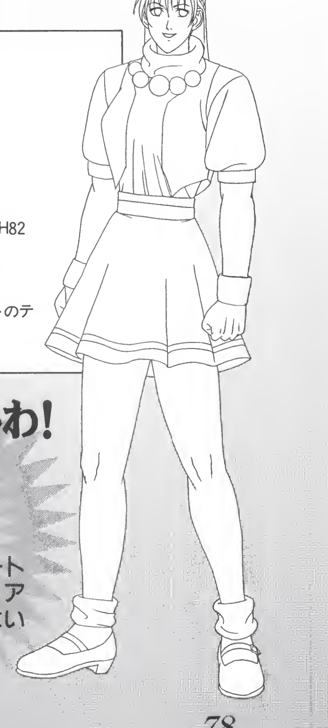
プロフィール
格闘技：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：５月７日
年齢：34歳
出身地：アメリカ
血液型：Ａ型
身長：187cm
体重：99kg
趣味：ガンコレクション
好きな食べ物：オートミール
得意スポーツ：レスリング
大切な物：グラサン
嫌いな物：ナメクジ



## 俺かてサイコソルジャーや!
# 椎拳崇（しいけんすう）

アテナに恋する少年、拳崇。その一途さと少年らしい容姿はなかなかポイント高し。でも真吾より２つも年上なんだよな…。

プロフィール
格闘技：超能力＋中国拳法
誕生日：９月23日
年齢：19歳
出身地：中国
血液型：Ｂ型
身長：172cm
体重：61kg
趣味：漫画鑑賞
好きな食べ物：肉まん
得意スポーツ：サッカー
大切な物：早見優のデビューアルバム
嫌いな物：修行



## 私たちは、負けないわ!
# 麻宮（あさみや）アテナ

ズボン、キュロット、スカートと、毎年変わるアテナの衣装。アイドルは２度同じ服なんて着ないのよ♡　ってかんじ？

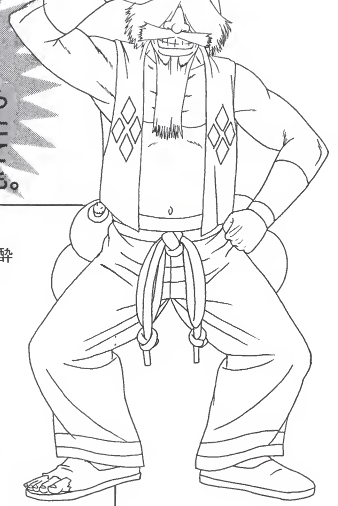
プロフィール
格闘技：超能力＋中国拳法
誕生日：３月14日
年齢：18歳
出身地：日本
血液型：Ｂ型
身長：163cm
体重：49kg
スリーサイズ：B83・W57・H82
趣味：星占い
好きな食べ物：いちご大福
得意スポーツ：ラクロス
大切な物：ピーターラビットのティーセット
嫌いな物：バッタ



## オロチの封印を守りし巫女
# 神楽（かぐら）ちづる

立派な肩幅もそのままに、あのちづるちゃんがプレイキャラとして登場！ アレンジされた巫女の衣装がかっこよいゾ。

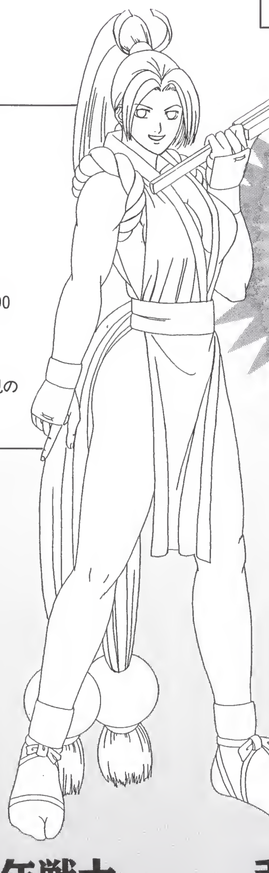
プロフィール
格闘技：神楽流古武術
誕生日：6月26日
年齢：22歳
出身地：日本
血液型：AB型
身長：169cm
体重：52kg
スリーサイズ：B85・W57・H84
趣味：寝ること、バイクレース
好きな食べ物：辛いもの
得意スポーツ：バイクレース
大切な物：飼っている文鳥のチーちゃん
嫌いな物：理不尽なこと



## 惚（とぼ）けた顔してババンバーン
# 鎮元斎（ちんげんさい）

アテナ＆椎拳崇の師匠。どこらへんが師匠なのかずっと謎だったのだが、最近の拳崇の言動を見てるとなんとなく分かるような気も。

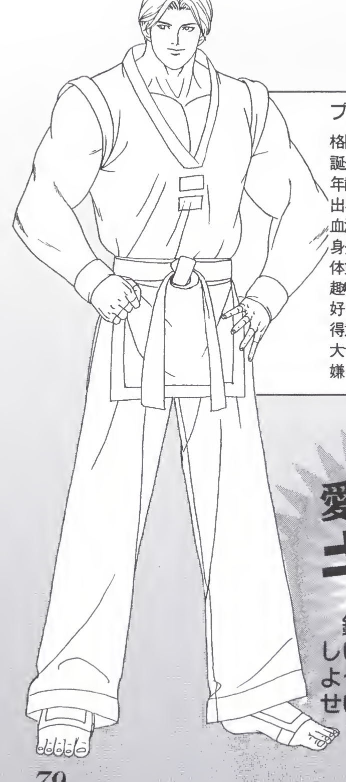
プロフィール
格闘技：中国拳法全般（おもに酔拳を使用）
誕生日：4月27日
年齢：89歳
出身地：中国
血液型：A型
身長：164cm
体重：53kg
趣味：麻雀
好きな食べ物：酒
得意スポーツ：散歩、スキップ
大切な物：酒
嫌いな物：パンダ



## 逃がさないわよ、アンディ♡
# 不知火（しらぬい）　舞（まい）

ウエディングドレス姿での登場で、ファンの度肝を抜いた舞ちゃん。ノーマルバージョンもいいが、やはりアレは乙女の夢ですな。

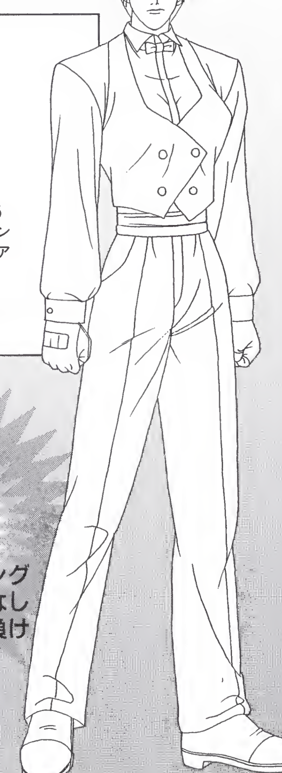
プロフィール
格闘技：不知火流忍術
誕生日：1月1日
年齢：21歳
出身地：日本
血液型：B型
身長：164cm
体重：50kg
スリーサイズ：B85・W54・H90
趣味：おせち料理を作ること
好きな食べ物：お雑煮
得意スポーツ：羽根つき
大切な物：おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いな物：蜘蛛



## 愛と正義の美青年戦士
# キム・カッファン

鍛え抜かれた身体と微笑みが眩しいキム。なんか目が笑ってないような気がするのは、きっと気のせいだろう。

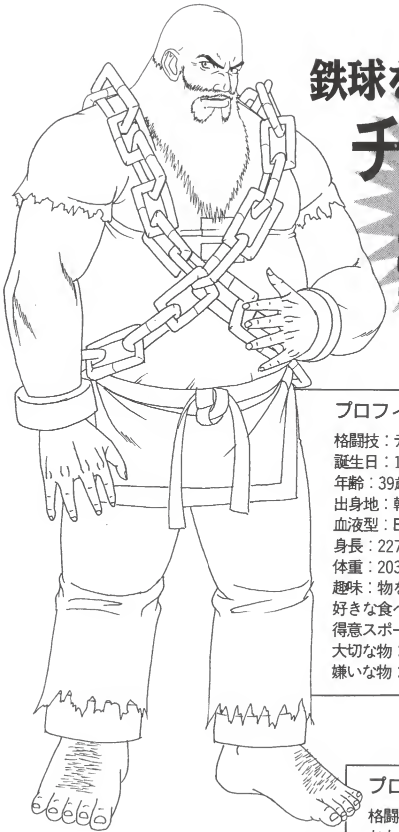
プロフィール
格闘技：テコンドー
誕生日：12月21日
年齢：30歳
出身地：韓国
血液型：A型
身長：176cm
体重：78kg
趣味：カラオケ
好きな食べ物：焼肉
得意スポーツ：体操
大切な物：2人の息子
嫌いな物：悪



## 手加減しないよ!
# キング

凜々（りり）しい表情が印象的なキングさん。バーテンの衣装を着こなしさっそうと闘う姿は、男子顔負けのかっこよさ！

プロフィール
格闘技：ムエタイ
誕生日：4月8日
年齢：24歳
出身地：フランス
血液型：A型
身長：175cm
体重：58kg
スリーサイズ：B86・W56・H85
趣味：ワイングラスコレクション
好きな食べ物：野菜(ベジタリアン)
得意スポーツ：ビリヤード
大切な物：この美貌かしら（笑）
嫌いな物：不潔な奴（ジャック）

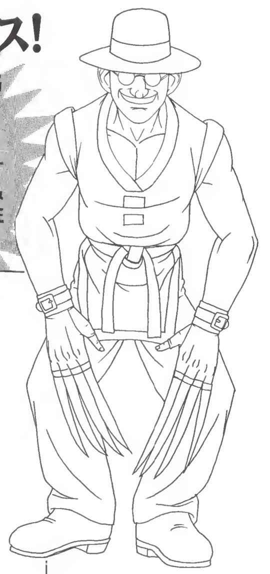


## 鉄球を愛し自由を夢見る男
# チャン・コーハン

そんなにひたむきな瞳で見つめられると、なんだか私困ってしまいます。短い指が、ますます可愛らしさを強調してますな。

**プロフィール**

格闘技：テコンドー＋パワー攻撃
誕生日：10月21日
年齢：39歳
出身地：韓国
血液型：B型
身長：227cm
体重：203kg
趣味：物を破壊すること
好きな食べ物：羊の丸焼き
得意スポーツ：卓球
大切な物：鉄球
嫌いな物：ムカデ



## 愛をちょうだいでヤンス！
# チョイ・ボンゲ

チーム内でのコスチューム統一が進む中、かたくなに、ぼうし＆ズボンは当初のまま。さて、来年が楽しみだナ…クックックッ。

**プロフィール**

格闘技：テコンドー＋スピード攻撃
誕生日：10月25日
年齢：36歳
出身地：韓国
血液型：B型
身長：153cm
体重：44kg
趣味：物を切り刻むこと
好きな食べ物：カニ
得意スポーツ：新体操
大切なもの：フレディのツメを真似て、自分で作ったツメ
嫌いなもの：コンニャク

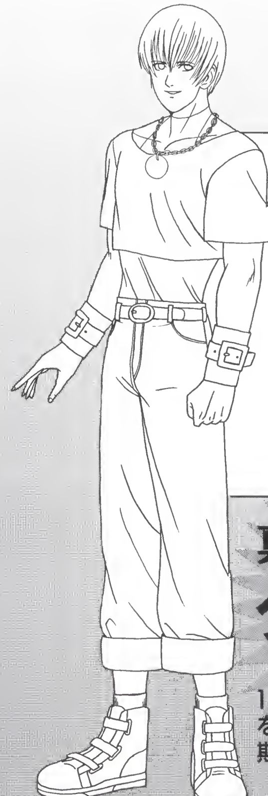


## ケンカが強いうえに男前
# 七枷（ななかせ） 社（やしろ）

奇抜なファッションの割にお茶目な性格が人気の社。カールしたもみあげとハートのチョーカーが、なんだか乙女チック!!

**プロフィール**

格闘技：型は特にないが、おもに打撃系の技が中心
誕生日：12月31日
年齢：23歳
出身地：日本
血液型：O型
身長：190cm
体重：99kg
趣味：バンド、旅行
好きな食べ物：穂先メンマ
得意スポーツ：水泳
大切な物：琥珀
嫌いな物：ナス、狭いところ



## 真実はこの身の中に
# クリス

男…！　まずこの事実に驚く。14歳…！　この事実にもショックを受ける。そうか、まだ義務教育期間中なのか。若いっていいなあ。

**プロフィール**

格闘技：型は特にないが、おもにスピードを活かした攻撃が中心
誕生日：５月３日
年齢：14歳
出身地：スウェーデン
血液型：AB型
身長：160cm
体重：48kg
趣味：料理
好きな食べ物：ブータン
得意スポーツ：オリエンテーリング
大切な物：自然
嫌いな物：グミキャンディー、頭を気軽に触る人



## 最高の気分をあげる
# シェルミー

パンチラならぬムネチラが…、スカートのサイドから覗く生足が…ッ（落ち着けよ）！　１度は闘ってみたいキャラである。

**プロフィール**

格闘技：型は特にないが、おもに投げが中心（ブリッジは得意）
誕生日：２月13日
年齢：21歳
出身地：フランス
血液型：B型
身長：173cm
体重：68kg
スリーサイズ：B92・W63・H87
趣味：バンド、仏映画観賞
好きな食べ物：魚（特に光物）
得意スポーツ：アイススケート
大切な物：パソコン
嫌いな物：セロリ、シチュー、高校野球



## 今年の夏は、仕事と恋と
# ブルー・マリー

夏ということで、より露出度の高いコスチュームになったマリーちゃん。いや～まったく、ボガード兄がうらやましいですなぁ。

プロフィール
格闘技：コマンドサンボ
誕生日：２月４日
年齢：23歳
出身地：アメリカ
血液型：AB型
身長：168cm
体重：49kg
スリーサイズ：B86・W54・H85
趣味：バイクツーリング
好きな食べ物：ビーフカップ
得意スポーツ：野球
大切な物：革ジャン
嫌いな物：ネコ



## ギースが注目する秘めた力は…
# 山崎竜二（やまざきりゅうじ）

ついにあの山崎がKOFに登場だ！　おぎゃーッ！　舞台が変わってもトリッキーな技とキャラクターで大暴れだぜ！　ケシャーッ！

プロフィール
格闘技：我流喧嘩空手
誕生日：８月８日
年齢：33歳
出身地：日本
血液型：Ａ型
身長：192cm
体重：96kg
趣味：ナイフコレクション
好きな食べ物：馬刺し
得意スポーツ：なし
大切な物：自分の利益に関わることすべて
嫌いな物：労働



## すべてはギース様のために
# ビリー・カーン

久々のKOF復活！　ギースの命令さえあれば、KOFだろうがオリンピックだろうが、町内盆踊り大会だろうがゴウゴウだぜ～。

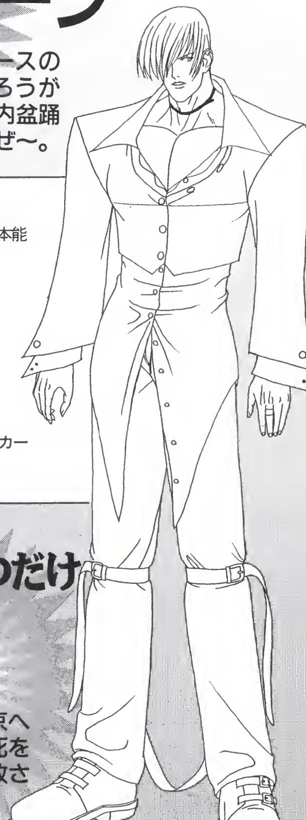
プロフィール
格闘技：棒術
誕生日：12月25日
年齢：28歳
出身地：イギリス
血液型：Ｂ型
身長：179cm
体重：77kg
趣味：洗濯
好きな食べ物：卵料理
得意スポーツ：棒高跳び
大切な物：妹
嫌いな物：命令



## 草薙さん、俺を見ていてください！
# 矢吹真吾（やぶきしんご）

京に憧れ、格闘をはじめた少年。このコスチュームは憧れの京先輩を真似したものらしい。あと足りないのは『色気』かな？

プロフィール
格闘技：(自称)草薙　京直伝　草薙流古武術
誕生日：４月８日
年齢：17歳
出身地：日本
血液型：Ｏ型
身長：178cm
体重：69kg
趣味：リザードマンフリーク
好きな食べ物：冷凍食品(冷凍うどん等)
得意スポーツ：水球、水泳
大切な物：命、彼女、草薙の技をメモしている生徒手帳
嫌いな物：牛乳



## 望んだものはひとつだけ
# 八神　庵（やがみいおり）

もはや彼の命を支えるのは京への執着のみ。京か、庵自身の死をもってしか、この宿命から解放されることはないのか…。

プロフィール
格闘技：八神流古武術＋本能
誕生日：３月25日
年齢：20歳
出身地：日本
血液型：Ｏ型
身長：182cm
体重：76kg
趣味：バンド
好きな食べ物：肉
得意スポーツ：全部
大切な物：リッケンバッカーのベース
嫌いな物：暴力

# 武士道烈伝

## 真説サムライスピリッツ 敵キャラ設定原画



### 血に彩られし3本の剣
### 魔界に身を投じた人斬り

## 三剣洞光（みつるぎどうこう）



このラフは変身後のもの。そうか、手が3本あるから三剣なのか。
どこかハワイアンな衣服と、すね毛を隠した靴下（？）が愛らしい。




### リンゴにこめた愛
### 右京を惑わす魔性の姫

## 黄泉姫（よみひめ）




**初期設定**

帰らぬ恋人を待ち続けるあまり、魔物になってしまった姫。体に絡みつく蛇が、異様な雰囲気を醸し出している。




## ヨーロッパをさまよう
## 巨大なヨロイ

# ヘルナイト

**初期設定**

魔の凱旋門に出現するモンスター。こんな重そうな武器で殴られたら、ナコルルなんて１発で昇天しちゃいそうだ。

## 愛しい人の心のままに…
## 自由を夢見た悲しき王妃

# アントネット

魂を魔物に売り渡したフランスの王妃。ムチとボンテージ風のコスチュームに、なんだかいけない想像を掻き立てられちゃいますな。







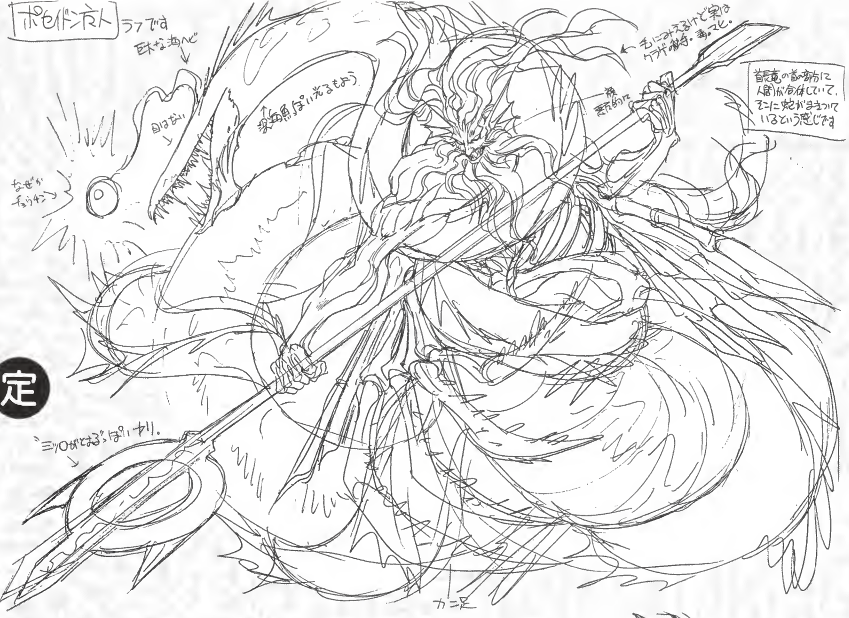
## 魔の凱旋門を守る
## 人造人間

# フランケ総統（そうとう）

**初期設定**

なんつーか、イヤ～ンな場所にある鍵穴がすっごく気になる…。なんなんだろう、アレ。誰が鍵を持ってるのかなぁ…。

# 心正しき者を見極める
## アトラスの神
# ポセイドン
初期設定







武器の有無や体の構造など、ゲーム画面とはかなりデザインが異なっている。『ちょうちん』は削除されてしまったらしい。残念。




# 阿吽剛（あうんごう）

魔物にしては珍しく、協力プレイで戦う。しかし２人で合体して、何故顔が４つも５つも増えるのだろう？　はて。

## 友情の２身合体
## 阿吽の呼吸で戦うぞ！
初期設定

## 没キャラ・哀愁のラフイラスト

見覚えのない魔物だな、と思っている御仁！　それもそのはず、このイラストはすべてゲームには登場しなかった、没キャラのものなのだ。紙に描いた式神を操る魔物…なんて結構かっこいいのにネ。

疫病神（やくびょうがみ）



護法童子（ごほうどうじ）



ヌエ



紙法師（かみほうし）



# ネオジオトピックス

募集

## SNKサポーターズクラブがついに通信販売を開始!!

SNKオフィシャルファンクラブである『SNKサポーターズクラブ』。ネオジオフリークの読者の中にも、会員だよって人は多いんじゃないかな?

その『SSC』では、前々から要望の強かった『SSC通信販売』を8月より本格的に開始したぞ。

今のところ発売が決定している商品は、テレホンカードやペアマグカップなど。今後も、会員の要望に応えて商品を増やしていくらしい。

しかも、この通信販売の商品はSSCの会員限定のものとのこと。まだ会員じゃないという人はこれをチャンスに入会するしかないね!

もちろんオリジナルグッズ通信販売の他に、入会記念グッズ（特大ウェストポーチ&パスケース）、メンバーズカード、会報誌（年4回）、シーズンメール（年2回）などの入会特典も今まで通りついてるぞ!

SSCの会員募集は年4回おこなわれていて、第4回目の申しこみ締切りは、10月20日。この日までに申しこめば、会報誌の4号が届くってわけだ。もちろん会報誌には、SNKの最新情報の他、通信販売の詳しい内容も載っている。

入会方法は、郵便局所定の振込取扱票に必要記入事項を記入し、年会費の3千円を郵便局で振りこむだけ。

[必要記入事項]
口座番号：00970−6−309539
加入者名：SNKサポーターズクラブ事務局
金額：3千円（振り込み手数料は各自負担）
通信欄：郵便番号・住所・氏名（フリガナ）・電話番号・生年月日・年齢・職業（学年）・性別・所有ハード（複数回答可）を明記のうえ「新規入会希望」と記入する。

SSCの問い合わせ先はこちら。
〒564 大阪府吹田市豊津町18−12
㈱エス・エヌ・ケイ SNKサポーターズクラブ事務局
TEL：06−339−3610（10時〜17時／土・日・祝は休業）

今回はこの『SSC通信販売』の開始を記念して通販グッズの一部を本誌読者にプレゼントしちゃうぞ。プレゼントの内容は次の通り。

●テレホンカード（草薙 京）
●テレホンカード（八神 庵）
●テレホンカード（レオナ）
●テレホンカード（アテナ）
●テレホンカード（矢吹真吾）
●テレホンカード（ユリ）
●ペアマグカップ（京&庵）

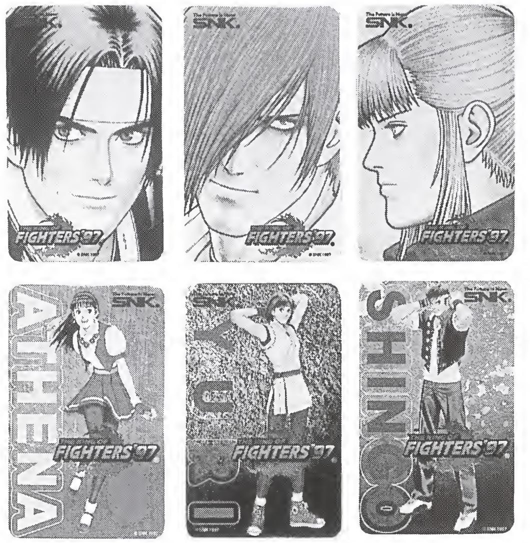
以上の商品を各3名ずつ、合計21名に!

欲しい人は官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、職業（学年）、どの商品が欲しいかを明記のうえ、次の住所まで。

〒112 東京都文京区水道2−13−12 SKビル202 芸文社分室 ネオジオフリーク編集部『SSCプレゼント』係

締切りは10月8日当日消印有効（発表は発送をもってかえさせていただきます）。

SSCの会員の人もそうでない人も、どんどん応募してね。




この通信販売のために描き下ろされたイラスト。ファンならばこれは買うしか!




ペアのマグカップ。誰と一緒に使おうかなぁ♡

公演

## リリパット・アーミー秋公演開演間近!!

風間蒼月役の及川直紀、タン・フー・ルー役の中井重文らの所属する劇団「リリパット・アーミー」が9月12日より、大阪・東京の2ヵ所で秋公演『白いメリーさん〜人体模型の夜〜』をおこなう。

『口裂け女』や『人面魚』などの『うわさ』をレポートするフリーライターの柳田モンクが、最近妙な夢をよく見るようになった。

大地に対して正三角形を描いて配置された「塩塔」の中に閉じこめられ、そこから出ようとするたびに「塩塔」は蒼く燃え上がり、引き止められる。どうやっても出られなくて発狂しそうになった瞬間、夢から覚める。

そんな彼に、ある『うわさ』が転がりこんだ。真っ白な帽子に白いワンピース、白いストッキングに白いハイヒール。髪も真っ白。それもいかにもカツラのような合成らしい不自然なもの。そんな『白いメリーさん』と呼ばれる人物が、どこかに実在するという。

ただちにそのうわさに迫り、レポートをはじめるモンクだが、レポートを進めるうちに、彼はある『真理』に巻きこまれていく。それはあの夢に似ていた…。

ロバート役の小市漫太郎も客演する、ホラー仕立てのこの舞台、みんな見にいこう!

『白いメリーさん』
●大阪公演
会場：近鉄アート館
期間：9月12日〜21日
（全13ステージ）
●東京公演
会場：青山円形劇場
期間：9月30日〜10月5日
（全8ステージ）
料金：大阪・東京ともに
前売・3500円
当日・3800円
（消費税込、全席指定）
問い合わせ：㈲中島らも事務所（06−944−2696）

## 劇団そとばこまち秋公演前売券発売開始!!

ビリー・カーン役の山西惇、不知火 舞役の曽木亜古弥が所属する『劇団そとばこまち』の秋公演『バットマン』が、10月25日から大阪、11月7日から東京ではじまる。

この『バットマン』は、完全オリジナルの新作で、『そとばこまち』初の野球ものなのだ。

バット一振りに自らの人生を賭ける代打専門の男たちを描いたもので、舞台は『白田電機』という架空のメーカーの野球部。かつては強豪だったが、今はただの三流の社会人野球チームの試合中における控え選手の姿を通して、『30歳をすぎた男たちが、自分でもよく分からないうちに自分

[The King Of Fighters '97 ゲーム大会日程案内]〈9月14日〉場所:メッセサンオー（千代田区外神田）/開始時間:13時/電話番号:03-3255-3452〈9月15日〉会場:ソフマップ本店（千代田区外神田）/開始時間:14時/電話番号:03-3253-3030〈9月20日〉会場:シータショップ志木店（埼玉県志木市本町）/開始時間:15時/電話番号:048-472-0920〈10月19日〉会場:ブルート八柱店（千葉県松戸市）/開始時間:未定/電話番号:047-389-3641

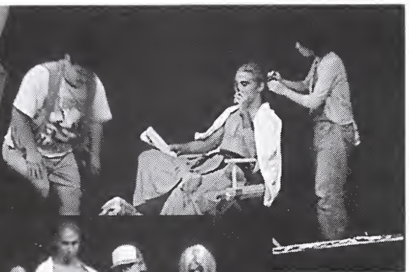
の夢、家庭、仕事、それぞれに折り合いをつけていかざるを得なくなっていく姿をコミカルに描く、切なくもおかしな物語だ。
　脚本は高橋ヒデオ、演出は自ら出演もする、山西　惇と生瀬勝久。
　現在、前売券が発売中。舞台の上の彼らにぜひ会いにいこう！

『バットマン』
●大阪公演
会場：近鉄アート館
期間：10月25日〜11月3日
　　（全16ステージ）
料金：前売・3800円
　　当日・4300円
●東京公演
会場：パナソニック・グローブ座
期間：11月7日〜11月17日
　　（全13ステージ）
料金：前売・S席3800円
　　A席3000円
　当日・S席4300円
　　A席3500円
問い合わせ：劇団そとばこまち（06-885-3033）

新商品

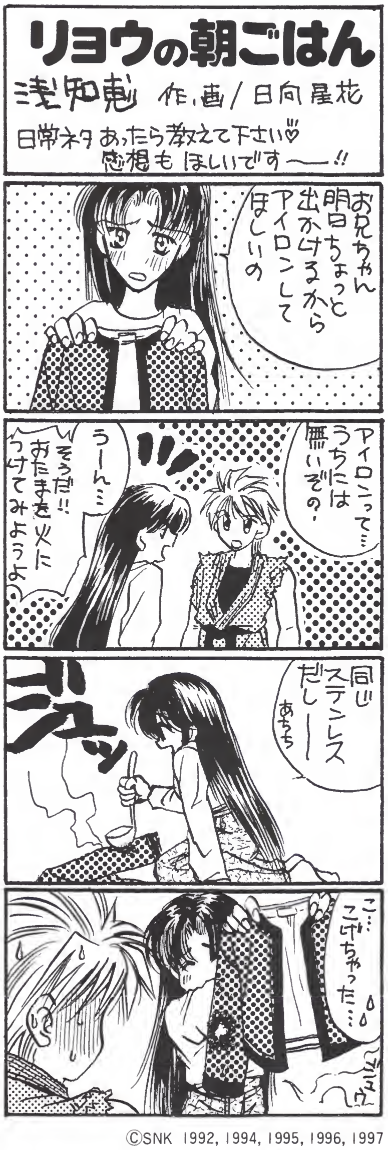
# コスプレモデル集合！餓狼ファン-CD収録風景

　去る8月10日、東京某所に狼伝説編（仮）』のコスプレモデルの撮影がおこなわれた。
　この日撮影したのは、一般公募により選ばれた、ギース、テリー、ボブ、舞、マリーにそれぞれ扮したコスプレイヤーの5人。衣装もすべて自前とのことだが、かなりしっかりしたできだった。メイクも入念にほどこされ、特殊メイクでギースの胸の傷を作ったり（これが汗ですぐに取れてしまい大変なのだ）、ボブは自前の髪を1時間半もかけて編んだり、テリーはカツラをわざわざ美容院でセットしてもらってきたらしい。みんな、かなり気合いが入っていたぞ。
　撮影に参加した5人のうち、ギースは何と元自衛官で、ポーズがいちいちさまになっていた。さらにボブは本物のカポエラ使いの人で、カポエラの試合の際に使われる楽器を持ってきて演奏したりと、まるで本物が本当にそこにいるようだった。
　その他、やっぱりマリーにはアントンが必要だろうということで、当日になって犬を借りてきたりと、スタッフの方も気合い充分。
　ただ、犬はスタッフのいうことをなかなか聞いてくれないので、撮影の方は大変だったようだ。
　スタジオにはモデルの5人の他、カメラ、メイクなどのスタッフが大勢つめていて、順調に撮影がおこなわれるよう細心の注意が払われていた。
　この日の撮影はすべて青い布を背景におこなわれた。あとでCGで作られた背景と合成され1枚のCGとなるのだ。RBSのギースステージや浜辺など、CGの背景はすべて餓狼伝説シリーズのステージをモデルに作られていて、完成作品はかなりのできばえになるだろう。
　実際のファンCDには、コスプレモデルの作品は10点以上収録されるとのこと。本物そっくりのコスプレイヤーたちを、ぜひその目で確かめてみよう！


撮影の合間にメイク直し。スタッフも大変なのだ


コスプレモデルに選ばれた人たち。う〜ん、さすがにキマってるね！


CG合成の一例。人物以外はすべてCGなのだ。本物みたい!?




# ネオプリスペシャルに反町&竹野内が登場！

　豊富なフレームと多彩な機能で、巷でも大人気の『ネオプリントスペシャル』に、今度はあの『反町隆史&竹野内豊バージョン』が登場することになったぞ！
　「反町隆史」「竹野内豊」といえば、現在CX系にて大人気放送中のトレンディドラマ「ビーチボーイズ」に出演していることでも知られている。また女性誌で頻繁に特集記事が組まれたり、女性を対象とした高感度ランキングでは常に上位に選ばれるなど、若い女性を中心に最も注目を集めている。そんな「旬」のタレント2人とのツーショット写真が撮れる、このネオプリスペシャルは、9月から全国のアミューズメント施設及び、ショッピングセンター、CDショップ、レンタルビデオショップなどの店頭に設置される予定だ。
　また、『ネオプリント』用の新フレームとして、女性歌手「酒井法子」が「さかいのりこ」名で描くイラスト「のりピー」及び、TV番組でも活躍中の異色マンガ家「蛭子能収」のネオプリント用描きおろしイラストフレームも順次発表される予定との事。
　今年の秋もニューバージョンのネオプリでキメ！



おしゃれでカッコイイフレームばかり!!

# ネオジオプロムナード

NOW Ver. 19970909

技＝技術重視型
頭＝知能重視型
体＝体力重視型
緊＝スリリング
幻＝ファンタジック
感＝ドラマチック
易＝簡単お手軽
難＝高難易度
真＝シリアスタッチ
愉＝ユーモラスなタッチ
G＝グラフィックに注目
S＝システムに注目
C＝キャラに注目
爽＝スカッと爽快
忍＝要忍耐
長＝末長く楽しめる
短＝短時間プレイも
音＝音楽も最高
彩＝多彩なモード
H＝ちょっとH

## コンシューマ全タイトルリスト
## ネオジオ
## ネオジオCD
## プレイステーション
## セガサターン

| タイトル | メーカー | ジャンル | 価格（発売予定日） | | | | 業務用MVS発売日※1 | 内容 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 家庭用ROM | 家庭用CD | PS/廉価版 | SS/RAM付 | | |
| NAM-1975 | SNK | シューティング | ¥13,800 | ¥4,800 | —/— | —/— | '90.4.26 | 技難真忍 |
| ベースボールスターズ・プロフェッショナル | SNK | スポーツ | ¥18,000 | ¥4,800 | —/— | —/— | '90.4.26 | 技易長短 |
| 麻雀狂列伝—西日本編— | SNK | 麻雀 | ¥15,800 | ¥4,800 | —/— | —/— | '90.4.26 | 真頭H |
| マジシャンロード | ADK | アクション | ¥15,800 | ¥4,800 | —/— | —/— | '90.4.26 | 技幻難忍 |
| トッププレイヤーズゴルフ | SNK | スポーツ | ¥21,000 | ¥4,800 | —/— | —/— | '90.5.23 | 技頭難長 |
| ライディングヒーロー | SNK | スポーツ | ¥21,000 | ¥4,800 | —/— | —/— | '90.7.24 | 技感難忍 |
| ニンジャコンバット | ADK | アクション | ¥18,000 | ¥4,800 | —/— | —/— | '90.7.24 | 体難C短 |
| ザ・スーパースパイ | SNK | アクション | ¥19,000 | ¥4,800 | —/— | —/— | '90.10.8 | 頭緊真忍 |
| サイバーリップ | SNK | アクション | ¥18,000 | ¥5,800 | —/— | —/— | '90.11.7 | 技緊G |
| JOY JOY KID | SNK | パズル | ¥13,800 | ¥4,800 | —/— | —/— | '90.11.20 | 頭緊幻忍 |
| リーグボウリング | SNK | スポーツ | ¥16,800 | ¥4,800 | —/— | —/— | '90.12.10 | 技易愉短彩 |
| ゴーストパイロット | SNK | シューティング | ¥19,800 | ¥5,800 | —/— | —/— | '91.1.25 | 体難頭 |
| 戦国伝承 | SNK | アクション | ¥19,800 | ¥5,800 | —/— | —/— | '91.2.12 | 体幻感C |
| キング・オブ・ザ・モンスターズ | SNK | アクション | ¥19,800 | — | —/— | —/— | '91.2.25 | 体幻愉 |
| ラギ | ADK | アクション | ¥19,800 | ¥4,800 | —/— | —/— | '91.3.14 | 技幻易愉長短 |
| ASO II ～ラストガーディアン～ | SNK | シューティング | ¥18,800 | ¥4,800 | —/— | —/— | '91.3.25 | 真頭難S |
| バーニングファイト | SNK | アクション | ¥19,800 | ¥4,800 | —/— | —/— | '91.5.20 | 体感愉C爽 |
| クロススウォード | ADK | アクション | ¥21,800 | ¥4,800 | —/— | —/— | '91.7.25 | 技幻感難真G忍 |
| 2020年スーパーベースボール | SNK | スポーツ | ¥21,800 | ¥5,800 | —/— | —/— | '91.9.20 | 易爽長短 |
| ロボアーミー | SNK | アクション | ¥21,800 | ¥5,800 | —/— | —/— | '91.10.30 | 体感真C爽 |
| ラリーチェイス | ADK | レース | ¥23,800 | ¥4,800 | —/— | —/— | '91.11.8 | 技難忍短 |
| 餓狼伝説～宿命の闘い～ | SNK | 格闘アクション | ¥23,800 | ¥5,800 | —/— | —/— | '91.11.25 | 易S爽短 |
| フットボール・フレンジー | SNK | スポーツ | ¥23,800 | ¥5,800 | —/— | —/— | '92.1.31 | 体易真長短 |
| サッカーブロール | SNK | スポーツ | ¥21,800 | ¥5,800 | —/— | —/— | '92.2.14 | 技易爽 |
| ミューテイション・ネイション | SNK | アクション | ¥21,800 | ¥5,800 | —/— | —/— | '92.3.16 | 体感C |
| ラストリゾート | SNK | シューティング | ¥22,800 | ¥5,800 | —/— | —/— | '92.3.23 | 技感真音 |
| ベースボールスターズ2 | SNK | スポーツ | ¥23,800 | ¥5,800 | —/— | —/— | '92.4.15 | 易爽長短 |
| ニンジャコマンドー | ADK | シューティング | ¥23,800 | ¥4,800 | —/— | —/— | '92.4.30 | 頭感易C爽 |
| キング・オブ・ザ・モンスターズ2～ザ・ネクスト・シング～ | SNK | アクション | ¥25,800 | ¥5,800 | —/— | —/— | '92.5.25 | 体感 |
| アンドロデュノス | ビスコ | シューティング | ¥23,800 | — | —/— | —/— | '92.6.15 | 技緊GS |
| ワールドヒーローズ | ADK | 格闘アクション | ¥25,800 | ¥4,800 | —/— | —/— | '92.7.28 | 愉SC短彩 |
| 龍虎の拳 | SNK | 格闘アクション | ¥28,000 | ¥6,800 | —/— | —/— | '92.9.24 | 感真S爽短 |
| ビューポイント | サミー工業 | シューティング | ¥25,000 | ¥5,800 | —/— | —/— | '92.11.20 | 技緊難G長音 |

●価格はすべて税別です。またPS価格の「廉価版」はPlayStation The Best、SS価格の「RAM付」は拡張RAM同梱版の価格をそれぞれ表しています。
※1　業務用基板が発売されていないものはネオジオCD版発売日　※2　専用拡張ROM同梱
※3　他に限定KOFダブルパック（'95＋ROM、'96＋RAMのセットで¥9,800）も発売

## ▶ネオジオプロムナード

| タイトル | メーカー | ジャンル | 価格（発売予定日） | | | | 業務用MVS発売日※1 | 内容 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 家庭用ROM | 家庭用CD | PS/廉価版 | SS/RAM付 | | |
| 餓狼伝説2～新たなる闘い～ | SNK | 格闘アクション | ¥28,000 | ¥6,800 | — / — | — / — | '92.12.10 | 技感S爽音 |
| 得点王 | SNK | スポーツ | ¥23,000 | ¥5,800 | — / — | — / — | '92.12.14 | 易爽長短 |
| 戦国伝承2 | SNK | アクション | ¥25,000 | ¥5,800 | — / — | — / — | '93. 2.18 | 技感難忍 |
| ファイヤー・スープレックス | SNK | スポーツ | ¥28,000 | ¥5,800 | — / — | — / — | '93. 3.25 | 体易C短 |
| ワールドヒーローズ2 | ADK | 格闘アクション | ¥28,000 | ¥5,800 | — / — | — / — | '93. 4.26 | 愉SC短彩 |
| サムライスピリッツ | SNK | 格闘アクション | ¥28,000 | ¥7,800 | — / — | — / — | '93.7. 7 | 緊真C爽音 |
| 餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | ¥28,000 | ¥7,800 | — / — | — / — | '93. 9.16 | 技C爽短音 |
| ミラクルアドベンチャー | データイースト | アクション | ¥25,000 | — | — / — | — / — | '93.12.16 | 体幻感愉 |
| 龍虎の拳2 | SNK | 格闘アクション | ¥29,800 | ¥6,800 | — / — | — / — | '94. 2. 3 | 技感SC忍 |
| フライングパワーディスク | データイースト | スポーツ | ¥25,000 | ¥5,800 | — / — | — / — | '94. 2.17 | 技易爽短 |
| ファイターズヒストリー・ダイナマイト | データイースト | 格闘アクション | ¥28,000 | ¥7,800 | — / — | ¥5,800 / ¥7,800 | '94. 3.17 | 技感C |
| 得点王2 | SNK | スポーツ | ¥28,000 | ¥7,800 | — / — | — / — | '94. 4.19 | 易G爽長短 |
| ワールドヒーローズ2 JET | ADK | 格闘アクション | ¥29,800 | ¥6,800 | — / — | — / — | '94. 4.26 | 技感愉GC |
| トップハンター | SNK | アクション | ¥28,000 | ¥6,800 | — / — | — / — | '94. 5.18 | 技幻感難愉S |
| 雀神伝説 | エイコム | 麻雀 | — | ¥5,800 | — / — | — / — | '94. 6.29 | 頭幻感愉長H |
| ソニックウィングス2 | ビデオシステム | シューティング | ¥28,000 | ¥6,800 | — / — | — / — | '94. 7.18 | 技感難C |
| 痛快GANGAN行進曲 | ADK | 格闘アクション | ¥29,800 | ¥6,800 | — / — | — / — | '94. 7.26 | 技易愉S爽 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ '94 | SNK | 格闘アクション | ¥29,800 | ¥7,800 | — / — | — / — | '94. 8.25 | 技感SC彩 |
| パワースパイクスII | ビデオシステム | スポーツ | — | ¥5,800 | — / — | — / — | '94.10.19 | 易S爽長 |
| 真サムライスピリッツ | SNK | 格闘アクション | ¥29,800 | ¥8,800 | — / — | — / — | '94.10.28 | 緊感難真SC音 |
| ダンクドリーム | データイースト | スポーツ | ¥28,000 | ¥5,800 | — / — | — / — | '94.12. 8 | 体易爽短音 |
| パズルボブル | タイトー | パズル | — | ¥6,800 | — / — | — / — | '94.12.21 | 頭幻易愉S短 |
| ギャラクシーファイト | サンソフト | 格闘アクション | ¥29,800 | ¥7,800 | ¥5,800 / — | ¥5,800 / — | '95. 1.24 | 技幻感難C |
| クイズ　キング・オブ・ファイターズ | ザウルス | クイズ | ¥29,800 | ¥5,800 | — / — | — / — | '95. 2. 1 | 技頭感易SC |
| ダブルドラゴン | テクノスジャパン | 格闘アクション | ¥29,800 | ¥7,800 | ¥5,800 / — | — / — | '95. 3. 3 | 技真C彩 |
| 得点王3 | SNK | スポーツ | ¥29,800 | ¥7,800 | — / — | — / — | '95. 3. 7 | 技易S長短 |
| 餓狼伝説3～遥かなる闘い～ | SNK | 格闘アクション | ¥32,000 | ¥8,800 | — / — | ¥6,800 / — | '95. 3.27 | 技感GSC音彩 |
| 風雲黙示録 | SNK | 格闘アクション | ¥29,800 | ¥8,800 | — / — | — / — | '95. 4.25 | 技感難真SC |
| クロススウォードII | ADK | アクション | — | ¥5,800 | — / — | — / — | '95. 5. 2 | 技幻感難G長 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | ADK | 格闘アクション | ¥29,800 | ¥8,800 | — / — | ¥5,800 / — | '95. 5.25 | 技感愉C爽 |
| 天外魔境真伝 | ハドソン | 格闘アクション | ¥29,800 | ¥7,800 | — / — | — / — | '95. 6.20 | 愉C爽彩 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ '95 | SNK | 格闘アクション | ¥29,800 | ¥8,800 | ¥5,800 / ¥2,800 | ¥7,800 ※2 / — | '95. 7.25 | 技感C爽彩 |
| アイドル麻雀ファイナルロマンス2 | ビデオシステム | 麻雀 | — | ¥7,800 | — / — | — / — | '95. 8.25 | 頭CH |
| パルスター | エイコム | シューティング | ¥32,000 | ¥8,800 | — / — | — / — | '95. 8.28 | 技緊幻難G忍長音 |
| 超人学園ゴウカイザー | テクノスジャパン | 格闘アクション | ¥29,800 | ¥7,800 | ¥5,800 / — | — / — | '95. 9.18 | 感難C |
| ステークスウィナー | ザウルス | 競馬アクション | ¥29,800 | ¥7,800 | ¥5,800 / — | ¥5,800 / — | '95. 9.27 | 体易S |
| 将棋の達人 | ADK | 将棋 | ¥29,800 | ¥7,800 | — / — | — / — | '95. 9.28 | 頭忍長彩 |
| ソニックウィングス3 | ビデオシステム | シューティング | ¥29,800 | ¥7,800 | — / — | — / — | '95.10.12 | 技易短 |
| ADKワールド | ADK | バラエティ | — | ¥6,800 | — / — | — / — | '95.11.10 | 幻易愉短彩 |
| サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣 | SNK | 格闘アクション | ¥32,000 | ¥8,800 | ¥5,800 / ¥2,800 | ¥5,800 / ¥8,800 | '95.11.15 | 技体真GS |
| まる子デラックスクイズ | タカラ | クイズ | ¥29,800 | — | — / — | — / — | '95.11.27 | 知愉C短彩 |
| リアルバウト餓狼伝説 | SNK | 格闘アクション | ¥34,000 | ¥8,800 | ¥5,800 / — | — / ¥8,800 | '95.12.21 | 技緊感難C |
| NEO・GEO CD SPECIAL | SNK | バラエティ | — | ¥3,800 | — / — | — / — | '95.12.22 | 技易S彩 |
| ビッグトーナメントゴルフ | ナスカ | スポーツ | ¥29,800 | ¥7,800 | — / — | — / — | '96. 1.29 | 易爽 |
| ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝 | SNK | 格闘アクション | ¥32,000 | ¥7,800 | — / — | — / — | '96. 3.12 | 技感SC |
| マジカルドロップ2 | データイースト | パズル | ¥29,800 | ¥6,800 | — / — | ¥5,800 / — | '96. 3.21 | 頭愉C短 |
| 押し出しジントリック | ADK | パズル | — | ¥4,800 | — / — | — / — | '96. 3.22 | 易愉S |
| NEOドリフトアウト | ビスコ | レース | — | ¥6,800 | — / — | — / — | '96. 3.28 | 技緊短 |
| メタルスラッグ | ナスカ | シューティング | ¥29,800 | ¥7,800 | ¥5,800 / — | ¥5,800 / ¥7,800 | '96. 4.19 | 緊G易愉 |
| オーバートップ | ADK | レース | ¥29,800 | ¥4,800 | — / — | — / — | '96. 4.26 | 緊易短 |
| NINJA MASTER'S　～覇王忍法帖～ | ADK | 格闘アクション | ¥32,000 | ¥7,800 | — / — | — / — | '96. 5.27 | 技感真SC |
| 神凰拳 | ザウルス | 格闘アクション | ¥32,000 | ¥7,800 | — / — | ¥5,800 / — | '96. 6.13 | 技GSC |
| フットサル | ザウルス | スポーツ | — | ¥6,800 | — / — | — / — | '96. 7.19 | 技短 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ '96 | SNK | 格闘アクション | ¥32,000 | ¥8,800 | ¥5,800 / — | ¥5,800 / ¥7,800※3 | '96. 7.30 | 技感C爽彩 |
| 超鉄ブリキンガー | ザウルス | シューティング | — | ¥6,800 | — / — | — / — | '96. 9.20 | 技難G |
| 風雲スーパータッグバトル | SNK | 格闘アクション | ¥32,000 | — | — / — | — / — | '96. 9.20 | 技感難S |
| ステークスウィナー2 | ザウルス | 競馬アクション | ¥29,800 | — | ¥5,800 / — | ¥5,800 / — | '96. 9.24 | 体緊易愉短 |
| 得点王　炎のリベロ | SNK | スポーツ | ¥29,800 | — | — / — | — / — | '96.10.16 | 技緊S短 |
| サムライスピリッツ天草降臨 | SNK | 格闘アクション | ¥32,000 | ¥6,800 | 未定 / — | 10.2予 / 10.2予 | '96.10.25 | 技感真SC |
| わくわく7 | サンソフト | 格闘アクション | ¥29,800 | — | — / — | ¥5,800 / ¥7,800 | '96.11.21 | 技幻愉SC短音 |
| ティンクルスタースプライツ | ADK | 対戦シューティング | ¥29,800 | ¥5,800 | — / — | 秋予定 / — | '96.11.25 | 頭幻CS |
| BREAKERS | ビスコ | 格闘アクション | ¥29,800 | ¥6,800 | — / — | — / — | '96.12.17 | 易C爽短 |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | ¥32,000 | ¥6,800 | 未定 / — | 未定 / 未定 | '97. 1.28 | 技緊難C爽 |
| KOF'96　NEO・GEOコレクション | SNK | バラエティ | — | ¥3,800 | — / — | — / — | '97. 2.14 | 易C彩 |
| マジカルドロップIII | データイースト | パズル | ¥29,800 | — | 10.30予 / — | ¥5,800 / — | '97. 2.25 | 幻易愉C短 |
| 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | SNK | RPG | — | ¥6,800 | ¥6,800 / — | ¥6,800 / — | '97. 6.27 | 感真C忍長 |

# 今月のソフト人気ベスト10

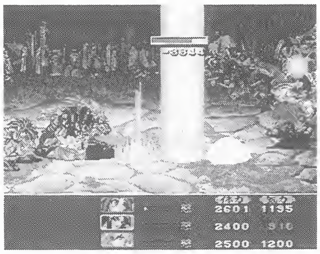
| 順位(前回) | ゲーム名 | メーカー名 | ジャンル | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1位(3) | 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 | SNK | RPG | 246P |
| 2位(1) | リアルバウト 餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | 213P |
| 3位(2) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SNK | 格闘アクション | 201P |
| 4位(ー) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | SNK | 格闘アクション | 157P |
| 5位(4) | サムライスピリッツ 天草降臨 | SNK | 格闘アクション | 106P |
| 6位(7) | リアルバウト餓狼伝説 | SNK | 格闘アクション | 81P |
| 7位(6) | 風雲スーパー タッグバトル | SNK | 格闘アクション | 76P |
| 8位(10) | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | SNK | 格闘アクション | 63P |
| 9位(〃) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | SNK | 格闘アクション | 55P |
| 10位(11) | わくわく7 | サンソフト | 格闘アクション | 48P |

## 総評

今月は新作発売の余波を受けて上位ランクに大きな変動があったぞ。

まず、4月号から先月までの6カ月間首位をキープしてきた『RBSP』だが、ついにその地位をサムライRPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』に明け渡した。

よって『武士道烈伝』は登場2回目ではやくも首位をゲットしたことになる。ポイント差は約30ポイントと、大差とはいえないが、これからの躍進を期待できる数字だろう。



堂々の第1位『真説サムライスピリッツ　武士道烈伝』

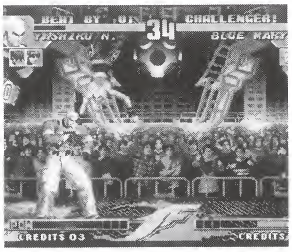
また、注目のKOFシリーズ最新作『KOF'97』は初登場4位にランクイン。集計の締切りと発売時期が重なったこともあり、来月以降の動向が気になる。春の嵐ならぬ秋の嵐はまだまだ続きそうだ。

また、前回トップ10に帰り咲いた『サムライスピリッツ』がランク外に、代わりに『わくわく7』が10位に浮上。

その他、『キング・オブ・ファイターズ'96』が2位から3位に、『風雲スーパータッグバトル』が6位から7位にそれぞれランクダウンし、『リアルバウト餓狼伝説』が7位から6位にランクアップした。

トップ10同様、累計50の方も上位に変動があったぞ。前回7位だった『サムライスピリッツ天草降臨』が6位にランクアップ。上位では順位を1位上げるのに大量の票を必要とする累計50において、このランクアップは注目に値するだろう。

また、月間で首位となった『武士道烈伝』は34位から21位と、一挙に13位も順位を上げた。『武士道烈伝』については、トップ10、累計50ともに目が離せない展開になりそうだ。初登場の『KOF'97』は34位という順位に落ち着いた。来月はどこまで順位を伸ばせるか注目したい。



『KOF'97』は、これからどれだけ票を伸ばせるだろうか⁉

# 月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト 10!

**真説サムライスピリッツ武士道烈伝がとうとう首位をゲット!! KOF'97は初登場第4位に!!**

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう!

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

# 【読者の一言】

**＜真説サムライスピリッツ 武士道烈伝＞**
●ヤッハー!!（意味不明）。長い間待たされたかいがありました！
購入した直後にぶっ続けで、6キャラ×2シナリオで12回は遊べます。遊びました。さいこ〜！
PN／ヨッキれん（秋田県）

**＜メタルスラッグ＞**
●グラフィックも敵もめちゃくちゃ細かく設定されてるし、アイテムまで細い（花が腐ったり、カエルのハラがふくれたり）。とにかくおもしろい。
いや〜ナスカさんには感謝、ぜひ続編を!!
三浦浩二さん（山口県）

**＜餓狼伝説スペシャル＞**
●ジャンプ移動の2ラインがいい！
豪華なステージが16種類もあり、技ヒットの効果音がよく爽快感満点。
山田直志さん（静岡県）

**＜サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＞**
●ゲーム性が悪いなど、ヒドいことといわれてますが、このわびしさがいいですね。次作天サムへの橋渡しの役目もしてるし、そしてなにより私がはじめてハマったSNK格ゲーだから!!
PN／羅城水月斎（東京都）

**＜風雲スーパータッグバトル＞**
●キム・スイル気にいったっス。でもクリアできない。攻略少なくありません？ 攻略本出してくださ〜い（切実）。
PN／T.F（青森県）

**＜マジカルドロップⅢ＞**
●最弱でないフールはフールにあらず。次回作ではめざせラスボス。
PN／めだまちゃん（宮城県）

**＜キング・オブ・ファイターズ'95＞**
●これぞKOFシリーズ中、至高の傑作。
バランスに難があったが、今やってもおもしろいゲームのひとつ。斬新なキャラ、八神 庵の存在も大きかった。一言でいうとすべての点においてセンスのいい作品といえる。
PN／T.C（山口県）

## お便り募集

このコーナーは皆さんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、つまらないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。
ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

# 月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

**禁断のワーストランキングの発表だ！ 勇気ある投票待ってます!!**

NF WORST 10!

## 今月のソフト人気ワースト10

| 順位(前回) | ゲーム名 | メーカー名 | ジャンル | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1位（2） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SNK | 格闘アクション | 99P |
| 2位（4） | ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 | SNK | 格闘アクション | 47P |
| 3位（—） | リアルバウト餓狼伝説 | SNK | 格闘アクション | 45P |
| 4位（5） | 餓狼伝説3 | SNK | 格闘アクション | 35P |
| 5位（3） | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | SNK | 格闘アクション | 34P |
| 6位（—） | マジカルドロップⅢ | データイースト | パズル | 23P |
| 7位（—） | 餓狼伝説 | SNK | 格闘アクション | 22P |
| 7位（—） | ギャラクシーファイト | サンソフト | 格闘アクション | 22P |
| 7位（5） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | SNK | 格闘アクション | 22P |
| 10位（—） | 龍虎の拳 | SNK | 格闘アクション | 20P |

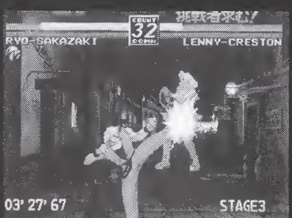
このコーナーの存在について、様々な意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

## 【読者の一言】

**＜ザ・キング・オブ・ファイターズ'96＞**
●接近戦を主体とするコンセプトならば、全キャラ飛び道具をなくすべきだと思う。
KOF'97にもいえるが、「待ち」で闘う人は結局、庵やケンスウを使って待つのだから。
PN／門崎涼（広島県）

**＜ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝＞**
●モーションキャプチャーいらんからキャンセルさせて欲しかった。アルティメットKOはよい。
PN／神音（富山県）

**＜わくわく7＞**
●ネオジオCDで出ないこのくやしさ。
PN／風泉隼斗（滋賀県）




『龍虎外伝』は、やりにくいとの意見が多かったかな

## 累計ソフト人気ベスト50

| 順位(前回) | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1位（1） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 4,792P |
| 2位（2） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 4,016P |
| 3位（3） | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | 3,415P |
| 4位（4） | リアルバウト餓狼伝説 | 3,172P |
| 5位（5） | 真サムライスピリッツ | 2,100P |
| 6位（6） | サムライスピリッツ 天草降臨 | 1,919P |
| 7位（8） | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,875P |
| 8位（7） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | 1,766P |
| 9位（9） | 餓狼伝説スペシャル | 1,314P |
| 10位（10） | 餓狼伝説3 | 1,300P |
| 11位（11） | サムライスピリッツ | 1,010P |
| 12位（12） | ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 | 871P |
| 13位（13） | 天外魔境真伝 | 804P |
| 14位（14） | 風雲スーパータッグバトル | 772P |
| 15位（15） | パルスター | 630P |
| 16位（16） | 龍虎の拳2 | 514P |
| 17位（17） | メタルスラッグ | 511P |
| 18位（19） | わくわく7 | 509P |
| 19位（18） | NINJA MASTER'S | 467P |
| 20位（20） | ワールドヒーローズパーフェクト | 438P |
| 21位（34） | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | 394P |
| 22位（21） | パズルボブル | 358P |
| 23位（22） | ソニックウィングス3 | 338P |
| 24位（23） | マジカルドロップ2 | 336P |
| 25位（24） | ビューポイント | 304P |
| 26位（25） | 餓狼伝説2 | 295P |
| 27位（26） | ギャラクシーファイト | 264P |
| 27位（27） | BREAKERS | 264P |
| 29位（30） | マジカルドロップⅢ | 253P |
| 30位（28） | ステークスウィナー | 248P |
| 31位（29） | アイドル麻雀ファイナルロマンス2 | 239P |
| 32位（31） | 超人学園ゴウカイザー | 177P |
| 33位（32） | ソニックウィングス2 | 168P |
| 34位（—） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 157P |
| 35位（33） | 神凰拳 | 153P |
| 36位（35） | ステークスウィナー2 | 145P |
| 37位（36） | 風雲黙示録 | 112P |
| 38位（38） | KOF'96NEO GEO Collection | 100P |
| 39位（37） | ファイターズヒストリーダイナマイト | 98P |
| 40位（39） | ワールドヒーローズ2 | 83P |
| 41位（40） | マネーアイドルエクスチェンジャー | 79P |
| 42位（40） | ビッグトーナメントゴルフ | 77P |
| 43位（45） | 龍虎の拳 | 76P |
| 44位（42） | トップハンター | 74P |
| 44位（42） | 餓狼伝説 | 74P |
| 46位（44） | クロスソォードⅡ | 73P |
| 47位（47） | NEO ドリフトアウト | 64P |
| 48位（46） | ダブルドラゴン | 63P |
| 49位（48） | ワールドヒーローズ2JET | 58P |
| 50位（50） | ADKワールド | 56P |

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

# NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

## 7月版

7月1日〜7月31日

**サムライRPG武士道烈伝トップ独走! 大差で2周連続首位をキープだ!!**

| 順位 | タイトル | 解説 | ポイント | 発売日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 CD | 格闘ゲームでお馴染みのサムライキャラが今度はRPGで大暴れ! ネオジオCDには、緋雨閑丸のおまけゲームがついてるぞ! | 5,128P | '97.6.27発売 |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD | オリジナルモードに設定し、1ラウンド中に5回挑発を決めると、次のCPU戦がチャンスファイトになる。ぜひプレイしてちょ。 | 768P | '97.3.30発売 |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル ROM | ハイスコアのネームエントリーをする時に、CAPと入力すると、なぜかマイケル・マックスが画面を横切るように飛んでいくのだ。 | 551P | '97.2.28発売 |
| 4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Collection CD | | 249P | '96.2.24発売 |
| 5 | ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝(限定版) CD | | 189P | '96.6.14発売 |
| 6 | 得点王3 CD | | 173P | '95.6.23発売 |
| 7 | アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 CD | | 132P | '95.8.25発売 |
| 8 | BREAKERS CD | | 32P | '97.2.25発売 |
| 9 | サムライスピリッツ天草降臨 CD | | 154P | '96.12.27発売 |
| 10 | パワースパイクスII CD | | 45P | '95.3.17発売 |

## 協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

**〈ソフマップ〉**

ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-643-0070
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

**〈あくとグループ〉**

ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

**〈カメレオンクラブ〉**

カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290

他、加盟店76店舗

## PS版TOP5

| 順位 | タイトル | ポイント | 発売日 |
|---|---|---|---|
| 1 | 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 | 994P | '97.6.27発売 |
| 2 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 336P | '97.7.4発売 |
| 3 | 超人学園ゴウカイザー | 229P | '97.7.18発売 |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説 | 194P | '97.1.10発売 |
| 5 | ステークスウィナー2 | 157P | '97.5.9発売 |

## SS版TOP5

| 順位 | タイトル | ポイント | 発売日 |
|---|---|---|---|
| 1 | 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 | 884P | '97.6.27発売 |
| 2 | マジカルドロップ3 | 521P | '97.6.20発売 |
| 3 | わくわく7 | 498P | '97.6.20発売 |
| 4 | ステークスウィナー2 | 249P | '97.5.2発売 |
| 5 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 167P | '96.12.31発売 |

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードの売り上げを相対的に比較することはできません。

# ゲーム用語辞典

## 編集部からの言葉

NF読者のゲーム生活におけるゲーム用語の位置づけは、きわめて重要と思われる。ゲーム雑誌において、それらはもはや必要不可欠なものであり、他人との会話においても頻繁に登場する。

これらゲーム用語の意味を知ることは、自身の知的水準を高め、そのことによって他人からの尊敬やあこがれを得ることができる…かもしれない。

本書では、それら用語の現代においての意味、漢字と読みを紹介している。

さらに、活字を敬遠しがちな現代人にも読みやすくするため、真面目な中にもユーモアを交えて解説してある。

最後に、本書の作成において、多大なご協力をしていただいた方々に、心よりお礼を申し上げる次第である。

**本書のきまりと使い方：見出し語［漢字］意味**

## か（カ）

「か」は「加」の草書。「カ」は「加」の偏。

**かくげー**［格ゲー］：格闘ゲームの略語。主としてキャラクターが格闘技を駆使して闘うゲームのことを表す。初代『餓狼伝説』など、たまに2対1で闘うものもある。

**かくし**［隠し］：普通にプレイをしていたのでは見ることができないキャラクターや現象のこと。隠しているだけあって、たいてい強いキャラが使えたり、点数の高いボーナスが得られたりする。



こんな強キャラも隠しで登場。出し方を必死で探す人も多いはず

**かたい**［固い］：シューティングやロールプレイングゲームで、防御力や体力が非常に高く、長時間攻撃を続けてもなかなか死んでくれない敵キャラに対して使われる形容。

**かため**：相手が攻撃する間を与えずに、ひたすら攻撃をガードさせ続ける行為。時として「はめ」になることも…。「麺かためにして」のかためとは意味が異なる。

**からぶり**［空振り］：①ピッチャーが投げたボールに当たらずにバットを振ってしまうこと。3回空振りすると三振となり、アウトになってしまう。②繰り出した攻撃が相手に当たらないこと。この後大きなスキができる。類語に空振りキャンセルなどがある。

## き（キ）

「き」は「幾」の草書。「キ」は「幾」の草書の略。

**きえたきゃら**［消えたキャラ］：本誌9月号の特集ページに登場していた人々のこと。もはや背景と化していることが多い。中には「ヘルバウ…なっ！」のセリフでストーリーに登場した〝幸運〟な人も。


「ヘルバウッ…なっ！」。ストーリーに出れただけラッキーか？

**きめうち**［決め打ち］：シューティングや野球ゲームでよく使用される言葉。敵やボールがくるであろう場所を予想し、その場所に向かって弾を撃ったり、バットを振ったりすること。予想が当たった時はよい結果になることが多いものの、外れた時はかなりヒサンな目にあってしまう。

**キャンセル**：おもに格ゲーで使用。通常技の戻りポーズを必殺技を出すことによって消す行動。連続技には必要不可欠である。前述した「空振り」中のポーズをキャンセルすることもできる。

**きりょくげーじ**［気力ゲージ］：龍虎の拳シリーズで使われているシステム。必殺技を使うたびに消費していき、ゼロになると必殺技がへっぽこに、または出なくなってしまう。必殺技が出なくなるのを利用したA級連続技が存在していることはあまりにも有名。

## く（ク）

「く」は「久」の草書。「ク」は「久」の略。

**クソゲー**：デキの悪いゲームや面白くないゲームのこと。語源は「クソのようにつまらないゲーム」。雑誌では「野心作」や「一般受けはしにくい」など遠まわしな表現をされている場合が多いので、このような形容がされているゲームには注意が必要。ただし、クソゲーのデキが空前絶後の悪さであった場合、そのゲームは時として伝説になることもある。この手のゲームをプレイする時は、牛乳を飲んだり小魚を骨ごと食べたりと、カルシウムを摂取する努力が必要になってくる。

**クリティカル**：①普通、ロールプレイングゲームで使用される。攻撃が効果的に相手に命中し、通常よりも大きなダメージが与えられること。ゲームによっては一撃必殺の場合もある。②KOFシリーズで、特定の条件下で生じることがある攻撃。通常と比べて'96ではダメージが雀の涙ほど増す程度、'97ではまったく増えない。蛇足。

## け（ケ）

「け」は「計」の草書。「ケ」は「介」の略。

**けいおうえふ**［KOF］：ザ・キング・オブ・ファイターズの略語。ゲーム界の夏の風物詩。SNK夢の祭典のはずだが、サムライや風雲からは今だに参加者がいない。なぜだろうか…。

**けいけんち**［経験値］：おもにロールプレイングゲームで使用される、冒険者としての経験を数値化したもの。敵を倒すと得られることが多い。中には麻雀ゲームでありながら経験値が得られる『雀神伝説』のような珍品もある。

**けずり**［削り］：ガードされても幾分かのダメージを与えることができるという、必殺技の特徴を俗にこう呼ぶ。相手の体力が少なくなった時に効果的。対戦中にこれでトドメをさされると非常に不愉快な気持ちになる。「これも立派な戦法だ！」と言い張る人もいるが…。

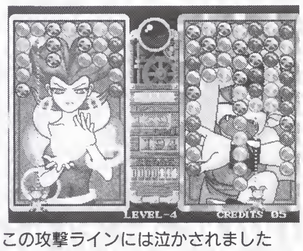
**けんせい**［牽制］：『ベースボールスターズ』などの野球ゲームで使用される専門用語。出塁したランナーが、大きなリードをとったり盗塁をしたりすることを防ぐためにする行動。テレビゲームの野球では、牽制をされて塁に戻ろうとしたランナーがアウトになることはまずない。

## こ（コ）

「こ」は「己」の草書。「コ」は「己」の略。

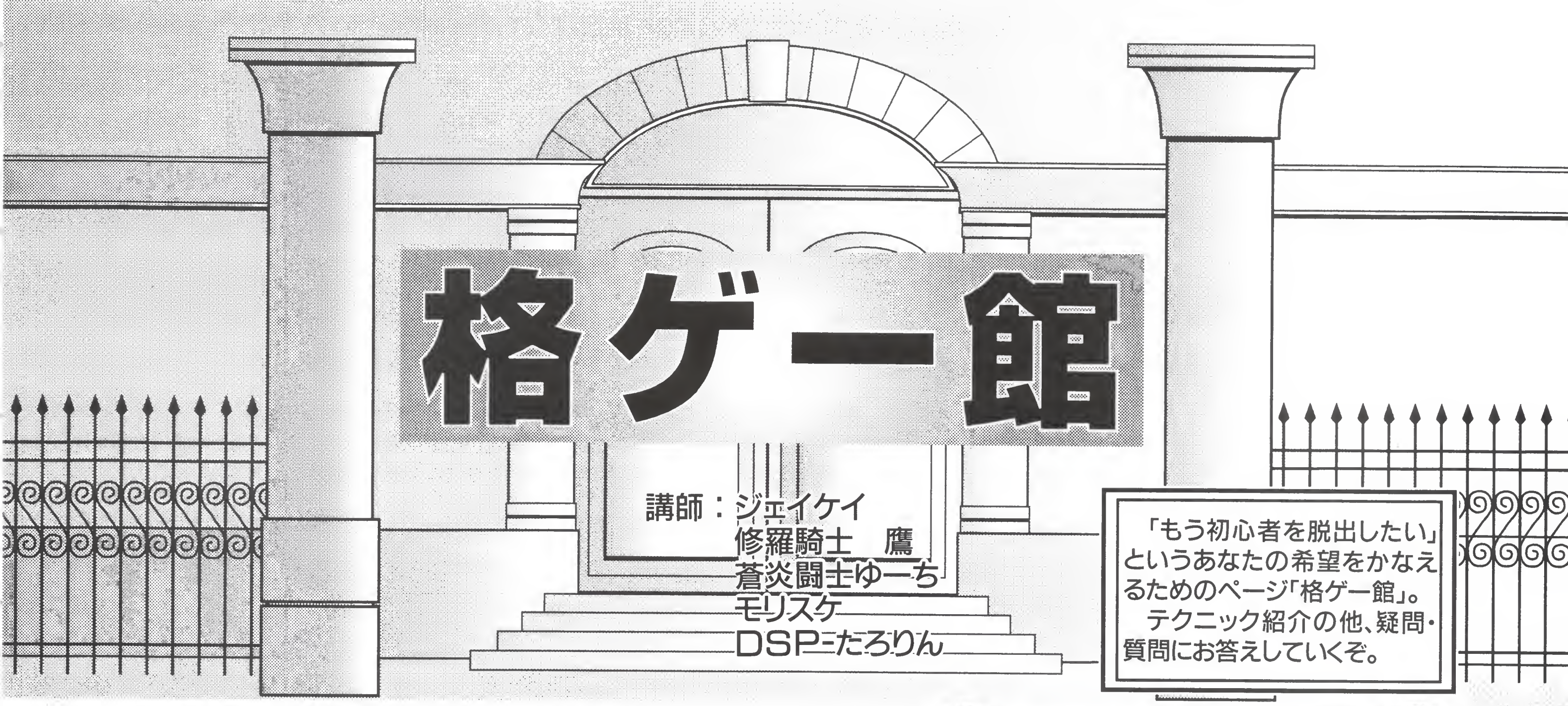
**コーナリング**：レースゲームで最重要のテクニック。カーブを曲がる時に使用されるテクニック全般を表す。これがうまいか否かで、レースゲームのうまいヘタが決まるといっても過言ではない。

**こうげきらいん**［攻撃ライン］：『エクスチェンジャー』や『マジカルドロップIII』などのパズルゲームで、お金やドロップなどを連鎖を組んで消し、相手に送ったお邪魔アイテムが出現するラインのことをこう呼ぶ。パズルゲーム全般で、左右端だけにこのお邪魔アイテムが出現するキャラは強いキャラといえる。



この攻撃ラインには泣かされました

**コマンドわざ**［コマンド技］：普通格ゲーで使用される。特定のレバー操作とボタン操作の組み合わせで出すことができる技のことをいう。珍しいところでは競馬ゲームの『ステークスウィナー』で顔ムチやハイパーダッシュなどのコマンド技が使用できた。



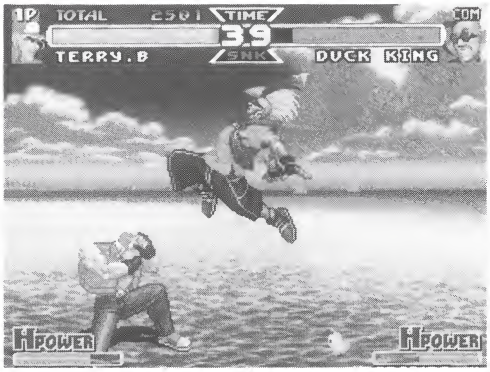
# 格ゲー館

講師：ジェイケイ
修羅騎士　鷹
蒼炎闘士ゆーち
モリスケ
DSP=たろりん

「もう初心者を脱出したい」というあなたの希望をかなえるためのページ「格ゲー館」。
テクニック紹介の他、疑問・質問にお答えしていくぞ。

## 達人への道 修行 参
### CPU戦攻略法

**初級者から上級者になるためのテクニックを紹介していくコーナー「達人への道」。今回は1人で遊ぶ時に必須の、CPU戦攻略法の探し方を伝授しよう。**




『RB餓狼SP』のダックは、勝手に必殺技を出してくる。スキに反撃するだけで楽勝だ

格ゲーといえばやっぱり対人戦。だけど、CPUキャラを攻略してエンディングまで辿り着くのもなかなか楽しいもの。ってことで、今回は格ゲーのCPUを攻略するコツを紹介しよう。

CPUを倒すためのパターンは、大きく3つにわけることができる。

まず最初は〝ひたすらガードを固めて待ってみる〟。ここでCPUが勝手に大技を出してくるようならビンゴ！　ガード後に連続技などで反撃していけば倒すことができる。

大技の暴発以外にも、跳びこんでくるなら対空技で迎撃すればいいし、ノコノコ歩いてくるようならコマンド投げで吸いこむこともできる。こちらが対処できるような行動をCPUが取ってくるなら、待ちパターンで倒せるわけだ。

次は〝何らかの技で誘ってみる〟。代表的なのが、弱パンチや弱キックをシャカシャカ出してみる、という方法だ。これにCPUが反応して大技を暴発したり、跳びこんできたら大正解。スキに連続技を決めたり、対空技で迎撃すればいいのだ。飛び道具で跳ばせて対空技で落とす、ってのもこの部類に入るぞ。

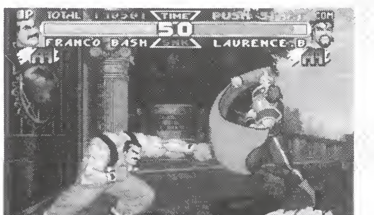
弱攻撃以外にも、必殺技を空振りする、垂直にジャンプしてみる、など、誘いとなる方法はさまざま。色々と試して、それに対するCPUの反応がパターンになっていたら要チェック。

最後は〝強力な技でゴリ押しする〟。例えば、スキの小さい突進技を、単発、もしくは通常技キャンセルで延々と繰り返してみる。これでCPUが反撃せずに食らってくれればこのパターンでいける。

必殺技以外にも、1回入れば勝てるような強力連続技でゴリ押しするという戦法もある。何度か反撃されてもめげずにチャレンジすることで、結果的に楽勝できるなら充分攻略パターンなのだ。

その他、CPUのクセを利用する方法もある。リーチのある技の先端を当てるとガードしなかったり、起き上がりに攻撃を重ねると必ず食らったりするなどが代表例だ。

CPU攻略の基本は、色々と試してみてCPUが同じ行動を取ったり、特定の攻撃がよく決まるようなら、それを掘り下げてチェックすること。慣れないと難しいけど、自分なりの攻略パターンを見つけた時は気分壮快だぞ。




『RB餓狼SP』のローレンス。離れて弱パンチを出すことでブラッディカッターを誘える

## このキャラを使え！

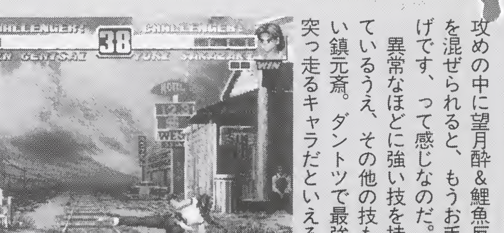
今回のゲームはKOFシリーズ第3弾『'96』。最強の称号を得たのは鎮元斎だ。

何といっても望月酔&鯉魚反蹦が強すぎ。相手キャラによっては、望月酔で待って相手が近づいてきたら鯉魚反蹦、という単純な行動だけでも何とかなってしまうほどだ。

判定の強い空中ふっ飛ばし攻撃で攻めることも可能。スキのない轟欄炎炮も強力だし、中段になるジャンプ強パンチ（昇り）といった小技もある。

攻めの中に望月酔&鯉魚反蹦を混ぜられると、もうお手上げです、って感じなのだ。

異常なほどに強い技を持っているうえ、その他の技も強い鎮元斎。ダントツで最強を突っ走るキャラだといえる。




ほとんどの攻撃が当たらなくなる望月酔&超高性能迎撃技の鯉魚反蹦。インチキです

## 修羅騎士 タカの本番勝負

新装開店3回目

お題:KOF'97の問題点

文:修羅騎士 鷹&NF編集部

**編**:発売されて1ヵ月が経つ『KOF'97』だけど、ゲーセンではどう? やっぱり対戦でアツくなっているの?
**鷹**:まぁ〜、それなりに。その辺は地域によるのでは?
**編**:ゲームの内容だけど'96と比べてみてどうなの?
**鷹**:'96は面白かったし'97も面白い。ゲーム的に進歩がないって言ったらそれまでだけど、感覚がそのまま(多少変化してるけど)ってのが俺個人としては好きだなぁ。
**編**:何か、いろいろと問題点も出てきてるみたいだけど…。タカはどんなふうに感じた?
**鷹**:問題っつーか、気になることが…。それはエキストラのシステムの攻撃避けなんだけど、やっぱり攻め手が減るのは嫌だよね。せめて'95より弱体化したカウンター攻撃をつけるなりしたらよかったのでは? ん〜分からん。
**編**:今回も隠しキャラがいるけど、それについてはどう思う? '95のルガールなんかはかなりバランスを崩してまずかったみたいだけど…。
**鷹**:隠しキャラがいるのはいいとして、例によって今回もバランスが崩れちゃってます。「目覚めろ大地よ!」とか言ってる社や暴走レオナとか。まぁゲーム中にあるものだから、うだうだ言っててもしょうがないじゃん。
**編**:話は変わるけど、ビデオ撮りも終わったんだよね。ズバリ、ピヨコンやA級はもう発見した?
**鷹**:条件が厳しいものを含めると、もういっぱいあるっすよ(笑)。(ここでジェイケイが登場する)
**ジェイケイ**:聞いてくれよぉ、ジョーのA級簡単なんだよ。見たいんだろぉ。キミ見たら泣くよ!
**鷹**:さっき見たよ。(このあとジェイケイは淋しそうに去っていく)
**編**:じゃ、最後に。ここだけは改善して欲しかった点ってある?
**鷹**:コマンドの受けつけが甘すぎってとこかな。コマンドが簡略化できるのはいいとして、それが仇となってしまうのは困る。出したい技が絶対に出ない状況があるってぇのが…。例えば、ちづるでしゃがみガードをしてて割りこむために➡⬇↘(天神の理)を出そうとすると、その状況では無意味な⬅↙⬇↘➡(玉響の瑟音)が出ちゃってもう大変だってな感じ(今月号20ページ参照)。ん〜、あひーだ!

## 伝説の10割

1発入ればKOまで持っていける連続技を紹介するこのコーナー。今回は『WHP』から紹介しよう。相手がしゃがみ状態だと、攻撃を当てた時に離れる間合いが通常より短くなるこのゲーム。"しゃがんだ呂布"と聞いて思わずニヤついてしまう人は、かなりの連続技マニアだぞ。

**●マッスルパワー:しゃがみ弱キック→しゃがみ中キック→キャンセル弱マッスルボンバー→しゃがみ弱キック…**

A級連続技。しゃがんでいるデカキャラ(呂布など)限定だ。

弱マッスルボンバーはスキが小さく相手がダウンしないので、相手が立っていてもしゃがみ中キック→キャンセルスーパードロップキックに、しゃがんでいれば見出しの技につなぐことができる。ただし、技のつなぎが遅いと徐々に間合いが離れ、途中から空振りしてしまうので注意。

**●キャプテン・キッド:しゃがみ強パンチ→キャンセルクイック・フォワード→しゃがみ強パンチ…**

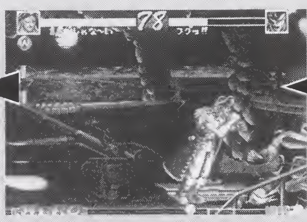
これもA級連続技。ただし、少しずつ間合いが離れてしまうので、相手キャラによっては9発程度しか入らない。

クイック・フォワードは↘+ABCで出せるので、レバーは↘入れっぱなしでOK。AB〜ABCを交互にタイミングよく押すだけなのだ。

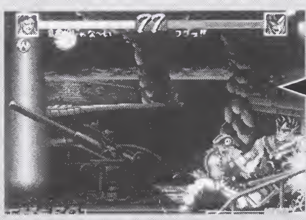
普通のA級連続技としては、ジャック・ザ・リッパーのダッシュ立ち弱キック×αや、NEO-DIOのショートジャンプ(➡+ABC)強キック×αがある。難易度は高めだ(特にジャックの方)。



しゃがんだ相手にしゃがみ強パンチをヒットさせて…



キャンセルでクイック・フォワードを出して接近



続けてしゃがみ強パンチを出せば連続技に。以下繰り返し

## 格ゲー目安箱

## NF攻略陣が質問に答える!

Q.質問があります。撃壁背水掌からの昇龍弾と、スーパーサイキックスルーからのνサイコリフレクターの2つの連続技ができません。入力のタイミングやコツなどをくわしく教えて下さい。
●PN/勝俣編集長命!(埼玉県)

A.まず撃壁背水掌からの昇龍弾。画面端ならばその場で昇龍弾を出せばいいのでタイミングは簡単なハズ。画面中央では、撃壁背水掌のあと少しダッシュするのを忘れていないかな? この時、あまり長く走りすぎると拾えないので、早めに昇龍弾を出すように心がけよう。昇龍弾の攻撃判定は大きいので、少し遠いかな? と思える位置でもしっかり拾えるぞ。

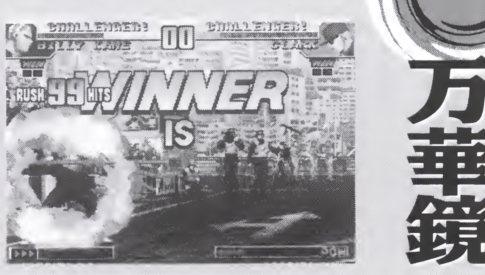
次にスーパーサイキックスルーからの強νサイコリフレクター。こちらは、スーパーサイキックスルー中にνサイコリフレクターのコマンドを先行入力しておき、Dボタンを押しっ放しにすると簡単に決めることができるぞ。

具体的には、スーパーサイキックスルーの最後のモーション、アテナが後ろに手を上げるグラフィックを見たらコマンドを入力しはじめ、そのままDボタンを押しっぱなしにしよう。あせる必要はないぞ。

## ゲーム万華鏡

少しの努力とテクニックで見ることのできる摩訶不思議なゲーム画面を紹介するコーナー「ゲーム万華鏡」。最新作『KOF'97』から、ビリーの超火炎炎バリアを紹介だ。

超火炎旋風棍が出ている間に相手に投げ技を決めてもらうと(攻撃避け→投げ技がやりやすい)、投げ技によっては炎がビリーの体につきっぱなしになる。ビリーはそのまま歩けるので炎(ガード不能)を相手に押し当てると、すごいヒット数になるぞ。




うまくやればこのヒット数! 対戦で偶然なったら勝ちはいただきだー

## コンシューマーハイスコアコーナー

# CLUB HOUSE/HI-SCORE

# クラブ・ハウスコア

## やはりRBS強し！スコアも大変動!!

### 目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

今月はRBSの申請数が今まで以上に多く、スコアの方もかなりの変動が見られました。アーケードではKOF'97が熱いこの頃、今後はおうちゲームに興じる人は減ってしまうかなぁと、ちょっと案じているのですが…。これからもよろしくお願いします。

RBSのCD版に関しての注意点を。チャンスファイトやCPUキャラの乱入は対象外として無効になりますので、オプションでは必ずアーケードモードを選択してください(初期状態のままで)。オリジナルモードでは、無効になります。プレイする前には、オプションが現在どういう設定になっているか、必ずチェックしてください。せっかく高得点を出しても、無効になってしまってはもったいないですしね。

また、ビデオテープが破損していた場合（デッキに入らない、なども含む）、スコアの確認ができないため、無効になってしまいます。録画したあと、1度はチェックしてください。

注目のKOF'97は、11月からの募集になります。ROMユーザーの方に比べてCDユーザーの方は練習期間が短くなってしまいますが、その分アーケードで腕を磨いてください。

ちなみにKOF'97は、各チーム（三種の神器、京&真吾含む）、エディット、サバイバー（スコア、タイム別）で集計をおこなう予定。'96のようにROMとCDで別項目を設けるかは、今のところ未定です。詳しい募集要項は11月号に掲載する予定ですので、そちらを参照してください。

### 今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

#### リアルバウト餓狼伝説スペシャル （秦崇秀）

まず、C攻撃を1回当てておく。次に、B、B、↓Cを2回↓B、B、Cのコンビネーションで相手を画面端に追いつめる。そこから近距離C、C、C、➡⬅Cを当て、近距離C、C、C、➡⬅C↓キャンセル弱帝王天耳拳で壁を破壊する。最後は、帝王漏尽拳でとどめをさす。残りタイム35秒以上でパーフェクトならSSSが出る。

相手の起き上がりに立ちB攻撃を重ねてガードさせ、そのあと一瞬待ってから攻撃するとほぼヒットするので、活用していく。

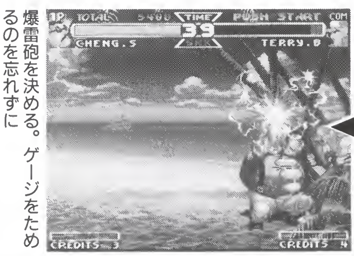
ギースには当て身を誘ってしゃがみC攻撃で転ばせ、立ちB攻撃を起き上がる前に出しておき、すぐにC、C、C、➡⬅C↓キャンセル強帝王天耳拳。これを3回決めればKOできる。

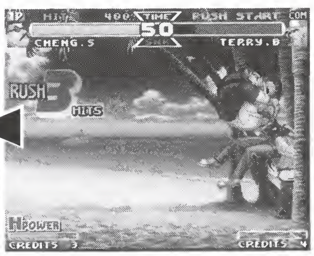
●人間の魂・岡山県

#### リアルバウト餓狼伝説スペシャル （チン・シンザン）

近距離C、C、C、➡⬅Cのコンビネーションアタックを繰り返して、画面端まで持っていく。次にB、B、C、⬇↘➡Cを、壁が壊れるまで当て続ける。最後は爆雷砲でとどめ。⬇↘➡Cの⬇を長く入れるのを忘れずに。

ギース戦では当て身を誘ってC、C、➡C、⬅➡Cを当てて端に持っていき、端に追いこんだらB、B、C、⬇↘➡Cを繰り返す。体力が残り少なくなったら、しゃがみCB、B、C、⬇↘➡+Cは得点が高い。これで気絶させ…




爆雷砲を決める。ゲージをためるのを忘れずに攻撃を重ねてガードさせ、キャンセル爆雷砲を出すと当たることが多い。

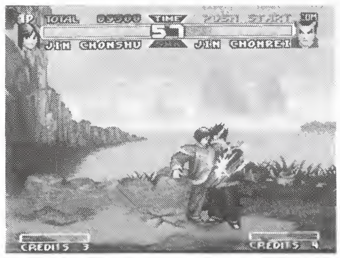
●人間の魂・岡山県

#### リアルバウト餓狼伝説スペシャル （裏ビリー・カーン）

ジャンプC攻撃↓しゃがみB、B、➡C、⬅C↓キャンセル三節棍中段打ち↓火炎三節棍中段突きでダウンさせる。そして起き上がりにしゃがみBから先ほどの連続技を決め、追い打ちまで決めるのを繰り返す。相手を気絶させたら超火炎旋風棍で終了。

試合開始直後に跳びこむとけっこう返されたりするので、工夫をしていく。1人目のテリーは大ジャンプC、ビリーには通常のジャンプCで跳びこむ。ギースは大ジャンプBを空振りして当て身を誘う。他のキャラには、開始後すぐにライン移動をして、対ラインしゃがみ攻撃を当ててから、パターンに持っていく。

●TOMOYA・神奈川県




このあと少し待って立ちBを出すとヒットするぞ

#### サムライスピリッツ 天草降臨 （ナコルル）

1本目は自決。2本目から、ジャンプ強斬り↓少し歩いてしゃがみ強斬りを決めていく。CPUのジャンプをジャンプ強斬りで落とした時は、着地にしゃがみ強斬りを重ねるとよく食らってくれる。

天草以降は、ジャンプ強斬り↓シチカプ エトゥ↓少し後退してジャンプ強斬り…の連続技を決めていく。

●モズ太郎・香川県

### クラブ・ハウスコア ポイントランキング

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | G・T・H・北海道 | 639Pts. |
| 2位 | M, Y-剣魂・千葉県 | 502Pts. |
| 3位 | 10-KEY・東京都 | 431Pts. |
| 4位 | TOMOYA・神奈川県 | 393Pts. |
| 5位 | SAS・愛知県 | 360Pts. |
| 6位 | 人間の魂・岡山県 | 341Pts. |
| 7位 | ママ・香川県 | 268Pts. |
| 8位 | 橘ウキョ〜・長野県 | 123Pts. |
| 9位 | KM☆GM・宮崎県 | 70Pts. |
| 10位 | 花蝶風月・大分県 | 34Pts. |

※ポイントはスコアの順位などに応じて、編集部で集計しています。

## KOF′96

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| チームプレイ（餓狼チーム）<br>チームエディット（CD） | 山口雄嗣・兵庫県 | 1,237,600 | ALL |
| ちづる、香澄、舞<br>チームエディット（カセット） | SAS・愛知県 | 1,523,600 | ALL |
| テリー、アンディ、クラーク<br>サバイバーモード（スコア） | 自衛隊野郎T・愛知県 | 1,173,500 | ALL |
| テリー・ボガード<br>サバイバーモード（タイム） | M，Y—剣魂・千葉県 | 1,020,200 | ALL |
| レオナ | RSD・東京都 | 4′09′42 | ALL |

## ニンジャマスターズ

| キャラクター | プレイヤー | タイム | 備考 |
|---|---|---|---|
| カムイ | SAS・愛知県 | 1′57′89 | ALL |
| 蘭丸 | TOMOYA・神奈川県 | 2′21′36 | ALL |
| サスケ | TOMOYA・神奈川県 | 2′31′37 | ALL |
| ナツメ | TOMOYA・神奈川県 | 2′53′45 | ALL |
| 天和 | M，Y—剣魂・千葉県 | 2′54′08 | ALL |
| ゴエモン | TOMOYA・神奈川県 | 3′00′57 | ALL |
| 信長 | SAS・愛知県 | 3′03′41 | ALL |
| 雲仙 | TOMOYA・神奈川県 | 3′10′26 | ALL |
| 鴉 | TOMOYA・神奈川県 | 3′11′38 | ALL |
| 霞 | TOMOYA・神奈川県 | 3′14′36 | ALL |
| 鳳凰 | TOMOYA・神奈川県 | 3′47′05 | ALL |
| 雷牙 | TOMOYA・神奈川県 | 4′08′76 | ALL |

## BREAKERS

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ピエール・モンタリオ | 橘ウキョ〜・長野県 | 17,155,200 | ALL |
| 李　刀龍 | M，Y—剣魂・千葉県 | 17,142,600 | ALL |
| ティア・ラングレー | 橘ウキョ〜・長野県 | 17,068,100 | ALL |
| 神威　翔 | 橘ウキョ〜・長野県 | 17,021,500 | ALL |

## クラブ・ハウスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間の集計とします。乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKです。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。

①ゲームタイトル(とハード)
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数(何人目までいったか)
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTRを同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません（コンティニューや乱入していないかの確認ができないため）。例外として『パルスター』のみ、ゲーム内容が録画されていなくても可です。

●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態で。

●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。

①リアルバウト餓狼伝説スペシャル
②サムライスピリッツ天草降臨
③ニンジャマスターズ
④神凰拳
⑤KOF'96
⑥パルスター
⑦BREAKERS

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。

●締切りは毎月末日、発表は2ヵ月後発売の誌上にて。

〒112　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」係

## リアルバウト餓狼伝説スペシャル

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ジョー・ヒガシ | 10—KEY・東京都 | 1,938,700 | ALL |
| 裏タン・フー・ルー | 人間の魂・岡山県 | 1,922,500 | ALL |
| 不知火　舞 | 人間の魂・岡山県 | 1,891,600 | ALL |
| 秦崇秀 | 人間の魂・岡山県 | 1,889,300 | ALL |
| 秦崇雷 | 人間の魂・岡山県 | 1,886,300 | ALL |
| アンディ・ボガード | 人間の魂・岡山県 | 1,885,200 | ALL |
| ダック・キング | 人間の魂・岡山県 | 1,878,200 | ALL |
| ギース・ハワード | 人間の魂・岡山県 | 1,866,600 | ALL |
| ホンフゥ | FBI・神奈川県 | 1,864,800 | ALL |
| タン・フー・ルー | 10—KEY・東京都 | 1,864,600 | ALL |
| ブルー・マリー | 人間の魂・岡山県 | 1,856,400 | ALL |
| ボブ・ウィルソン | 人間の魂・岡山県 | 1,851,300 | ALL |
| 山崎竜二 | 人間の魂・岡山県 | 1,849,900 | ALL |
| 裏ブルー・マリー | 人間の魂・岡山県 | 1,844,800 | ALL |
| ビリー・カーン | 人間の魂・岡山県 | 1,844,400 | ALL |
| テリー・ボガード | 人間の魂・岡山県 | 1,835,900 | ALL |
| ローレンス・ブラッド | 人間の魂・岡山県 | 1,822,500 | ALL |
| チン・シンザン | 人間の魂・岡山県 | 1,820,400 | ALL |
| キム・カッファン | 人間の魂・岡山県 | 1,815,500 | ALL |
| 裏ビリー・カーン | TOMOYA・神奈川県 | 1,814,000 | ALL |
| 裏アンディ・ボガード | 人間の魂・岡山県 | 1,806,900 | ALL |
| ヴォルフガング・クラウザー | 人間の魂・岡山県 | 1,791,900 | ALL |
| フランコ・バッシュ | 人間の魂・岡山県 | 1,755,600 | ALL |
| 望月双角 | SAS・愛知県 | 1,729,000 | ALL |

## サムライスピリッツ天草降臨

| キャラクター | プレイヤー | タイム | 備考 |
|---|---|---|---|
| 服部半蔵 | 人間の魂・岡山県 | 2′24′63 | ALL |
| 橘　右京 | G・T・H・北海道 | 2′37′41 | ALL |
| ガルフォード | G・T・H・北海道 | 2′48′08 | ALL |
| 柳生十兵衛 | G・T・H・北海道 | 2′48′75 | ALL |
| 天草四郎時貞 | G・T・H・北海道 | 2′49′27 | ALL |
| タムタム | G・T・H・北海道 | 2′53′16 | ALL |
| 首斬り破沙羅 | M，Y—剣魂・千葉県 | 3′03′54 | ALL |
| シャルロット | G・T・H・北海道 | 3′07′40 | ALL |
| 覇王丸 | Y・K・千葉県 | 3′08′56 | ALL |
| ナコルル | モズ太郎・神奈川県 | 3′08′66 | ALL |
| 風間蒼月 | RUN・東京都 | 3′12′80 | ALL |
| 花諷院骸羅 | G・T・H・北海道 | 3′17′88 | ALL |
| 風間火月 | M，Y—剣魂・千葉県 | 3′21′19 | ALL |
| 緋雨閑丸 | G・T・H・北海道 | 3′22′20 | ALL |
| 千両狂死郎 | G・T・H・北海道 | 3′24′59 | ALL |
| リムルル | RUN・東京都 | 3′35′71 | ALL |
| 牙神幻十郎 | M，Y—剣魂・千葉県 | 3′50′56 | ALL |

## 神凰拳

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| 紊天 | 10—KEY・東京都 | 2,106,800 | ALL |
| 孫悟空 | 10—KEY・東京都 | 1,818,600 | ALL |
| スサノオ | 10—KEY・東京都 | 1,786,800 | ALL |
| イグレット | 10—KEY・東京都 | 1,762,200 | ALL |
| チチ・ネネ | 10—KEY・東京都 | 1,760,700 | ALL |
| ルシファー | TOMOYA・神奈川県 | 1,755,400 | ALL |
| シーナ | 10—KEY・東京都 | 1,711,300 | ALL |
| 弁財天 | 10—KEY・東京都 | 1,709,100 | ALL |
| 酒天童子 | 10—KEY・東京都 | 1,674,500 | ALL |
| ベヒモス | 10—KEY・東京都 | 1,672,000 | 11人目 |
| イーリス | 10—KEY・東京都 | 1,653,800 | ALL |

## パルスター

| プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|
| 10—KEY・東京都 | 5,886,420 | ALL |


リムルル!!
頭を打った様だな ヘタに動かすなよ
ああ リムルル!!
う…うん…
ぐ〜〜っ
ねてる…
サムライスピリッツ カントリーロード
雪伝
Presented by 島津わか乃
本当にすみません ガルフォードさん
くーっ くーっ
どう いたしまして
お前なー スグあの変なヤツ投げるのはやめろよ!
よけない方が悪いンだよーっ
私達に逢うまでに きっと色々な事が あったんでしょうね
疲れが 出たんだよ


えーん えーん
痛いよお ナコルル姉様ぁ
リムルル
リムルルには その技はまだ 難しいわよ
無茶して スベって 転んだんでしょう
ぷー
だってぇ〜〜〜
私達の剣は 守る為の剣なの 自然は大きな 一つの命なの 人の命もその中の一つ 草も木も虫も動物も そして人も 大きな命の中で 生きているのよ だから自然を守る事が 人を守っていく事だと思うの
ねえさまのいう事は 時々むずかしくて よくわからないよ
そう？
とっても カンタンな 事よ
リムルルは ねえさまみたいに 強くなるっ!!
そして ねえさまと いっしょに 自然を 守るっ!!
それじゃあ リムルル…
私がいなくなったら 貴方は何のために 剣をふるうの？



ナコルル
ねえさまっ
ガバッ
ずっきん
いた……
だめよリムルル
まだ寝てなくちゃ
パチ
パチ
あ…
ねえさま
ここは?
キョロ
キョロ
私
どうして…
ここは
川の増水で足止めを
くっていた間
覇王丸さんが借りて
くれた山小屋なの
リムルルは
思いっきり転んで
頭を打って
そのまま
寝ちゃったのよ
心配したし
ちょっと恥ずかしかったわ
か〜〜っ
そう
だった…
あの…
イナズマ忍者は?
今外を見まわって
くれているの
最近この辺は少し
ぶっそうらしいから
ごーっ
がーっ
ぶっそう?
何でも
得体のしれない
大きな獣が
人を襲っている
らしいのよ


ところでリムルル
倒れた貴方をここまで
おぶって連れて来て
くれたのは
ガルフォードさんよ
えーっ
後でキチンと
お礼をいわなきゃね
……
あーっ
うーっ
よりによって
イナズマ忍者に…
あたたた…
もう少し
寝た方がいいわ
私はずっと
ここにいるから
うんっ
わかった
おやすみっ
ナコルル
ねえさまっ!!
あらパピィ
お帰りなさい
カタ
ただいま
ナコルル
ズダッ
!!
まあ
……
いつの間に…




今年の夏は転んで左腕打撲全治一ヶ月。飛行機は台風で飛ばない、と色々ありましたが、統合的には楽しかったのでマル。(わか乃)


よしっ ついに いったぞっ!!
……
イエーッ
どうして私の事を好きだとリムルルから嫌われるんですか?
?
?
?
それは一っ つまりその一
おー
うー
おーまいがっ
私、覇王丸さんもチャムチャムもみなさんの事が大好きですよ
うふふっ
あーもうじれってーなぁ
ドン!
何だっ!?
光が…
山の方だ!!
チャムチャム
ムクッ…


ダレかが
タンジルストーンの
力を使ってる
チャムチャム
行かなくちゃ
ダッ
よし
俺達も
行くぞっ!!
う…ん
あ…
ねえさま
どうしたの?
リムルル
山の方で何か
あったみたいなの
様子を見てくるわ
私も
いっしょに
いく!!
ダメよ
リムルルは
ここにいて!
ダッ
あ…


ナコルル
ねえさまっ!!
あの光…
ハッ
何だか
イヤな感じ
胸が
ドキドキする…
ナコルル
ねえさま
ぐっ
ごめん
なさい
ねえさま
きゅっ
でもやっぱり
じっとして
いられないよ

つづく

# 読者投稿による創作ストーリー

今回はKOF'97の話。山崎と庵。ともにオロチの血を引く2人がホテルのロビーで衝突した。ただならぬ気配に、ギースの言葉を反芻するビリー。彼は、今大会に不吉な予感を覚えはじめていた…。

## 月と狼と狂犬

★PN／蝶野ナッシュ(岡山県)

キング・オブ・ファイターズ'97大会開催間近。
出場選手は、各々指定された会場に向かっていた。
金髪、碧眼の彼は思う。
〝山崎〟という男。
忌まわしき〝八神〟。
この2人の何が知りたいのか？
何を調べろというのか？
〝あの方〟の考えていることは理解し難かった。
まあ、いいさ。
どうせ、アイツは俺が始末してやる。
地に這いつくばらせて、懇願の声をあげさせてやる。
会場の下見を済ませると、彼らは宿泊先のホテルへと向かう。
なんとまあ、前の大会とはえらい違いだな。
こんな子供のお遊びのようなくだらない大会。
スポーツマン精神に乗っとって、かよ。
苦笑。
フロントで、部屋のキーを受け取ると、彼はエレベーターに向かう。
静かな音とともに、ドアが開く。
一人の男が降りてくる。
赤髪、狂眼の…男。
八神…庵。
「…てめえもこのホテルだったのか…」
空気がよどむ。
金髪、碧眼の彼の体に、緊張が走る。
「…八神よ…、久しぶりじゃねーか…」
憮然とした表情で、男は彼を見る。
「お前…、誰だ…？」
馬鹿にしてんのか？ コイツ。
「…忘れたとは、いわせねーぜ…」
視線がオカシイ。
「…知らんな…」
あらぬ方向を見て、男はつぶやく。
「無視ってヤツか。まぁ、イイさ」
男は彼のいうことを無視して歩きはじめる。
「おい！」
「なーんか、彼、あなたのことは眼中にないようね」
同じチームの女が、唐突に喋る。
馬鹿にしやがって！
背を向けてロビーに向かう男を見ながら、彼は恥辱に耐える。
拳が微かに震える。
しかし…。
何か、変わった。
何かが、オカシイ。
あの男、以前のヤツではない。
何があった？ オロチの血とやらか？
それにしても…。
まるで、気がフれたかのような。
長身で、肉厚の男がホテルに入ってきた。
団体行動を好まぬらしく、同じチームにも関わらず、彼らと別行動で動いていたらしい。
「お早いお着きで…」
彼は呆れたように呟く。
男はフロントに向かう。
「…山崎だ」
山崎はフロントからキーを受け取ると、大きな動作で振り返った。
拍子に、ロビーに向かっていた男とぶつかる。
鈍い音が響く。
「…おい、痛ェな…！」
根っからの、やさぐれ男。
好戦的な、凶悪な眼。
ほら、八神。
どうする？
お前の嫌いな暴力的な男だぜ。
「…何黙ってんだ？ あぁ？」
冷たい目。
「おい、コラ、なんとかいえよ！」
蛇のような動きで、男の腕が赤髪の男の肩をつかむ。
空気が、流れを変える。
ド…クン
背筋が、寒い。
空気が、重い。
「…貴様、封じられるモノか…？」
ド…クン
鼓動が、ココまで響いてくる。
「…何だ…と？」
山崎の眼が、大きく見開かれる。
アイツらしくない。
動揺？
「…何…いってやがんだ？」
赤髪の男は、男の腕を払う。
「分かっているのだろう？」
狂眼。
「…この、俺が…」
強烈な笑み。
「己の欲望に…気づいているのだろう…？」
恐ろしい笑み。
笑い声が漏れる。
押し殺した、あの、笑い声。
「…そういうこと…だ」
「おい、山崎！」
彼が声をかけるまで、男は微動だにしなかった。
「何あんな小僧にノまれてんだ？」
コイツらしくない。
「…おい…、山崎…」
男は、赤髪の男が去った方向を見続けていた。
「…アイツ、何者だ…？」
呆然とした顔。
「…八神、庵だが…？」
それがどうかしたのか？
「…八神…ね」
唇の端がめくれ上がる。
「…おもしれェ…」
凶悪な笑み。
彼がたじろぐほどの。
「おもしれェな…、おい」
電流が走ったかのように、男は細かく震えていた。
「山崎…？」
いつか見た、残忍な笑み。
「…たまんねェなぁ…」
瞳孔が開いてゆく。
「…〝同類〟ってのは…いるもんだなぁ…」
彼の背筋に、冷たいものが流れる。
「この大会…おもしれェ…」
〝あの方〟のいっていたことは、このことだったのだろうか？



化ける。
彼は思う。
この大会、とんでもないことが起きるのではないだろうか…。
〝あの方〟の予想を遥かに超えた。恐ろしいことが…。

### 募集要項

ネオジオのゲームやキャラを題材にしたオリジナルストーリーを募集！
字数は13文字×200行程度。タイトル、PN、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、次の宛先まで送ってね。
採用者には、NFサービス部提供の賞品をプレゼント!!
〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「読者創作ストーリー」係

### 登場キャラ



ビリー・カーン：ギースの部下。庵の調査のため、KOFに出場。今作の語り役。

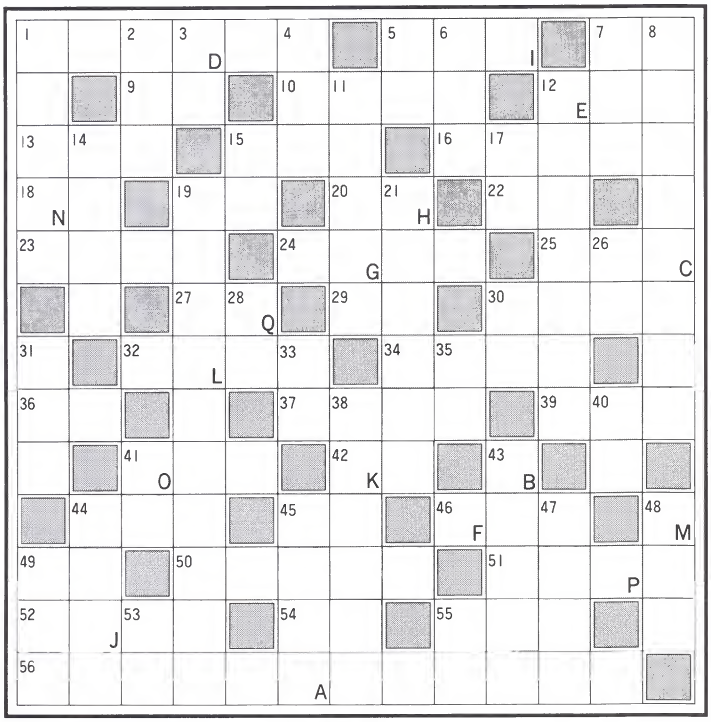
八神 庵：オロチの血を引く男。自我の崩壊を起こしている。

山崎竜二：ギースが目をつけた男。一見ただのチンピラだが、オロチの血を引く。

ブルー・マリー：フリーエージェント。今作では〝同じチームの女〟として登場。


※ストーリーは実際のゲーム設定をもとに、独自に創作展開しています。
イラスト／RURU

# クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。
そしてA〜Qの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。
正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。
応募待ってまーす!!

## 今月のヒント

全身紫になって動けないぞぉ

## タテのカギ

1 年齢は100歳。趣味は瞑想。タロットナンバーはIX
2 屋根裏部屋
3 屋根の端で、壁より外に飛び出した部分。○○先
4 邪天降臨之章でナコルルのオリジナルイベントに登場する海に住む哺乳動物
5 おじいさんは山へ○○刈りに
6 七枷　社の趣味
7 井上靖作。『天平の○○○』
8 紅丸の超必殺投げ技
11 砂を吹き上げる激しい嵐
12 シェルミーの得意スポーツ
14 主に正月に行われる。杵と臼を使う
15 年齢は1歳。趣味はうたた寝。タロットナンバーはXIX
17 ○○の蔓にナスビはならず
19 空中から急降下し、相手を連続して踏みつけるキムの超必殺技
21 矢吹真吾の必殺技。コマンドは←↙↓↘→＋B or D
26 医療に関する仕事。○○室
28 ユリ科の多年草。レバ○炒め
30 ○○とキリギリス
31 服部半蔵の妻の名前
33 芥川龍之介作。『蜘蛛の○○』
35 草薙　京の彼女
38 夏目漱石の職業は
40 金銭登録器。レジスターの略
41 ○○、夏、秋、冬
43 色が使う二振りで一対の刀。陽神輪と○○○○○
44 摘み残しの葉で作る品質の悪い茶。○○○も出花
45 検査をして、等級を決める事。珠算○○○
47 ↑↓ロング
48 親の七○○○
49 ルガールの嫌いなもの
53 模様。○○にもない
55 核、中心

## ヨコのカギ

1 扇子を広げて振り回す舞の新しい必殺技
5 演劇。○○○を打つ
7 人が住むための建物
9 長い柄を食べる野菜。若い芽花はふきのとう
10 不在の家を守る人、事
12 賽の目に切った食品。雛○○○
13 素性。○○○保証人
15 酒のつまみ
16 数学で、1直線が2直線に交わる時、1直線の同じ側の同じ方角にできる角
18 相撲で負ける事。○○が付く
19 音の大きさの単位
20 歩き回って疲れ果てる。○○を棒にする
22 森の中にいる小動物。木の実などを好む。シマ○○
23 特別の効き目。○○○○薬
24 キングの出身地
25 事実から推論する事。犯人を○○○する
27 閑丸の勝ち台詞。『あなたは○○じゃなかった』
29 現在使われていない言葉
30 昔の時刻名で午前6時
32 時期が来る事。チャンス○○○○
34 放射能の単位
36 武士道烈伝では皆、十兵衛を訪ねてここに集まる
37 歳月
39 金属製のお盆
41 笑う豪傑、柳生○○○
42 ひどく欲張る。○○の皮が突っ張る
44 栓、弁。○○○を閉める
45 めったにない、まれな出来事
46 電極。電気器具の電流入り口の取り付けられた金具
49 一、十、百、○○
50 通常技を○○○○○して必殺技を出す
51 最も夜がふけた時
52 三島由紀夫が自殺したのは陸上自衛隊○○○駐屯地
54 前人と同じ失敗をする。○○を踏む
55 名犬ラッシーの犬種
56 ラルフのガード不可の超必殺技

## 8月号の答え

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ブ | ラ | ボ | ー | レN | ツ | セ | ン | キ | ヤ | ク | | カ |
| カ | シ | ン | | ア | ク | イ | | イH | グ | レ | ッ | ト |
| | ヨ | サ | ン | | シ | キ | ソ | | ラ | イ | | リ |
| コ | ウC | イ | | ケ | | マ | リ | ナI | | ジ | ヨ | ー |
| ド | ジ | | ハA | イ | エ | ツ | | ス | タ | ー | | ヌ |
| モ | ン | ジ | ヤ | ヤ | キ | | フ | | イG | | カ | |
| ノ | ミ | | ト | ク | | プ | ラ | ツ | ク | ピ | エ | ロ |
| ヒ | ヅ | ケ | | シ | ヤ | ケ | ン | | ツ | | ルE | |
| | キ | | モ | ヤ | シ | | コ | ケ | | ハL | | ヒ |
| ダM | | ミ | ズJ | | ノF | シ | | ジ | ケK | ツ | ワ | ザ |
| ム | レ | | オ | カ | ミ | | マ | メ | | メ | タ | ン |
| | オ | ウ | ト | ツ | | ニ | ド | | ク | イ | | レ |
| シ | ン | シ | シ | オB | ウ | | カ | ザ | マD | カ | ヅ | キ |

**お静**
8月号のクロスワードパズルのA〜Nを順に並べると、
**ハオウマルノイイナズケハダレ**
と、なります。
覇王丸の許嫁として登場したお静。しかし許嫁とは名ばかりなのは皆さんもご存じの通り。さて2人の行方は？

### 8月号のクロスワードパズル当選者

（敬称略）

岩村啓吾・石川県／田沢裕子・青森県／木村祐紀・京都府／坂野亜矢子・山口県／美里健太郎・沖縄県／佐久間裕子・福島県／前田純平・鳥取県／山本早苗・愛知県／廣瀬弓・島根県／高橋美栄子・埼玉県

### 応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。

〒112　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「10月号クロスワード」係

締切りは10月9日（必着）
発表は12月号誌上。正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

# Welcome To PaoPao Cafe!

# 読者通信欄

パオパオカフェへようこそ！

## ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙待ってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

### プレイしました！ 夏の風物詩KOF'97!!

近所のゲーセンに夏の風物詩、KOF'97が入っていたので、いか程のものかやってみました。

演出が凝っていて超技を決めた時の喜びがデカイというのが、自分がこのゲームを愛する理由なんですが、そういった意味では全キャラの超技に変化のあったこと、技に関してじゃなくても勝利デモ、対戦デモなどが、かなり良かったです。

新キャラクターを見てみると、ニューフェイスチーム、みんないい感じに変ですね。特にクリス。14歳らしい(?)セリフまわしは真にせまってくるものがありました。

シェルミーは思った通りのキャラだったし、社はママハハ連れてるし（これで勝ちゼリフが「大自然の以下略」だったらMAXファイナルインパクトガード不可って感じ）。

とにかくさすが460メガ、おもしろいっス！ 来年はポリゴン京ちゃん登場か!?

ところで、このゲームが家庭版になった時、シェルミーのコマンド投げ動作中にセレクトボタンを押す野郎は何人くらいいるんだろう？

●PN／縁側西瓜（長野県）

編：このコーナーには、KOF'97をプレイしたぞっ！ というお手紙がたくさん届きました。なかなか好評のようですね。

ニューフェイスチームは、3人ともかなり個性的で、いい味出してるよね。なんかオイラもシェルミーのコマンド投げにポーズかけちゃうかも（滅）。社の勝ち台詞は「大自然の以下略」じゃないけど、かなりイケてるっス♡

### いまからヒヤヒヤ!? 今年も学園祭の季節だね！

さあ、今年も学園祭（の準備に忙しい）季節がやって来ました！ 夏休みの3分の1以上をかっさらってって下さる準備期間、もうはじまる前からヒヤヒヤ…じゃなくって、ワクワクします。

ところで、学園祭の主役のひとつ、模擬店がウチの高校では一般解放になるんです。そこで!! 我らがテーブルゲーム同好会、略してTGCは「アミューズメントスペース」なるものを開きます！



●PN／藤真天（兵庫県）
庵の操る蒼い炎って綺麗なんだけど、寿命を縮めるのはね…。自分を貫けるのは、幸せなのか…な？



●PN／河見恵（東京都）
ストーリーからして、兄弟の過去も明らかになるのかな？ にしても、折りヅル…ナイス（笑）。




●PN／機械魚（宮城県）
何というか…懐かしいねぇ。今の読者さんじゃ、知ってる人すら少ないような…。カッコいいのにね。




●PN／闇月京華（茨城県）
犬！ めっちゃ可愛いですぅ〜♡ 庵って、動物とかには優しいのかなぁ。平和でヨイです。

## PaoPao賞

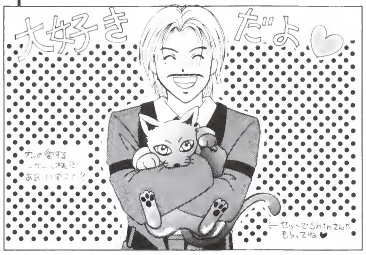



★PN／喜多野葵（愛知県）
う〜ん、雰囲気出ててヨイねぇ♡ 血に縛られる人たちと、それを救う人たち＋αって感じかな？ てへ♡

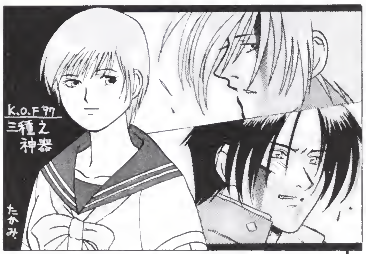
真吾の鬼焼き、京みたいに炎出ねぇからリーチ短けぇな。…そこで一句、『炎なし　舎弟の射程　短いな』。…ああっ、右京さんどこへ？　★PN＝夜郎自大（千葉県）／筆で太く書かれた文字をみんなにも見せてあげたい！『舎弟の射程』ってところはオヤジギャグ入っててグー！　なかなかのお手前で。（編）



●PN／蒼月萌実（福岡県）
わぁ〜い、ナイスバディ♡　あの奇妙な踊りとか、挑発とか、「失礼♡」とか…使ってみたいによろ。




●PN／あじ・ちきん（広島県）
ルガ様…塵となって消えたっていわれちゃったしねぇ。復活希望の声も多いし、生き返んないかな!?




●PN／鷹見梁来（埼玉県）
三種の神器チームのEDだね。マジで'97は、全チームのED見ることを勧めるよ。感動するよん。




●PN／床下深水（東京都）
巨神兵レオナと、初号機庵のことかな♡　特に庵の方は、画面上の顔を見るべし！　怖いよぉ〜。

普段はマジックとかTRPGなどをしているTGCですが、お店ではカン倒しとかダーツなんかをおこないます。

中でも、私のイチオシは、何を隠そう「扇子投げ」!!　やったことありますか!?　舞ちゃんは軽〜く飛ばしてるけど、実はかなり難しいんです。

簡単に飛びそうな形をしてるのに、何でこんな飛ばないんだ!!　とばかり、ハマって下さる方がいるといいなぁ。皆が楽しんでくれるようにガンバるぞ！（ちなみに、ボケてくれる方にも来て欲しい。「かちょーせん!!」とかいって投げてくれたら、店員は本望!?　です）。

●PN／徒世春世（大阪府）

編：学園祭の準備期間って、結構、長くてつらかったりするんだよね。その分、当日は楽しいんだけど。

アミューズメントスペースですか、楽しそうですね♡　いいなぁ、「扇子投げ」。扇子3つ使って、水鳥の舞なんてのもありですかね？

## お母さんはムナシィ〜 子供は別のゲームに夢中

ネオジオフリーク読者のお母さん方って、結構ゲームするんですね。かくいう私もその一人（30歳、息子9歳、娘5歳）です。

でも、この頃、息子はポケモンに夢中で私の相手をしてくれません。一人で遊ぶのって、なんかムナシ〜、こうなったら娘に期待っ、と思ったらマリオに夢中なのでした。

ダンナは、ゲームには全然興味なし（オーバートップだけはやってました）。

ゲームセンターにいくのも恥ずかしいし、私のネオジオCDは、今のところ、サウンドモードだけです。

★PN／ピカチュウ（青森県）

編：確かに一人でゲームするのって、ちょっぴし悲しいかも。

いつかまたお子さんがネオジオに戻ってきて、親子で対戦とかできるようになるといいっスね♡

# ストーリーアルバム

## 俺の踊りを見ろォーッ！ 悪夢の1秒前




6月号11ページの左下の写真。

**ギャラリーA「キャーッ!!　自殺よぉ!!」**
**ギャラリーB「下のヤツ！　踊ってる場合かぁ!!」**

★PN／のら蛇（滋賀県）

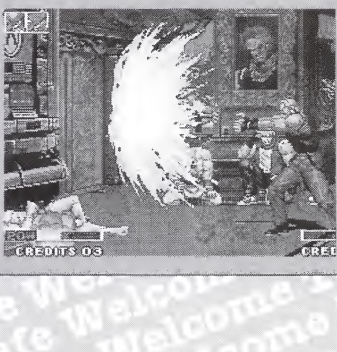
編：そしてきっと次の瞬間は、「あーあ、死ぬかと思った」といって平然と立ち上がる京と、クッションがわりにされ見事に地面に没しつつ、「…おのれぇ〜、京ォ…ッ」と恨みの声をあげる庵が…。

…ベタなオチでんな〜。

## ボス戦でもこの余裕 チャンプはここが違う！

8月号124ページ右下の写真で、カイザーウェイブを避けて寝ながら屁をしてる男がいます。流石、チャンプ。

**ジョー「すかしたからバレねぇだろうな…」**
**背景のテリー「…なんかくせーぞ？」**




●PN／部長アキヤマ（東京都）

編：今回は上品にいこうと思ったのに…。下ネタはこのコーナーにとって不可欠なのか!?　という担当者の葛藤は置いといて、いやナイスなネタっス。ポイントはジョーの下半身あたりの砂ボコリですな。




●PN／祐希れもん（埼玉県）
人気赤マル急上昇中の真吾ちゃん。朧車・未完成のコケたところがもう！　…私情入っとるなぁ（笑）。




●PN／柚本糸緒（福島県）
共通点は『まっすぐな人』ってところかな？　3Dのガルは、サマーソルトもやっちゃうぞ！　期待。

オープンテラス

山崎竜二…冬の餓狼で半ソデを着て、夏場のKOFで長ソデを着るという、季節感のまったくない男。●PN＝みちいん（高知県）／っていうか、毛皮着とるやんけ。しかしKOFって、パンツ一丁の猛者から毛皮、皮ジャンまで、みんな服装バラバラだよね。世界各地をまわってるからしょうがないのか？（編）

# 月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

## 勝利の女神ならぬ勝利の少年に会った！

それは『天草降臨』の台においてのことでした。

羅刹閑丸を選び、よしやるゾと思った最中、隣にかわいい少年が現れ、「お姉ちゃん強いの？」と聞いてきました。私が「うーん、弱いんだよね」と答えると、「じゃあ手伝ってあげる」といい、ゲーム開始と同時にCDボタンをめちゃくちゃに押してくれました。

私はレバーとABボタンを使用していましたが、途中ですべてのボタンを奪われて、最終的にはレバーを操作するだけになってしまいました。

禁じ手の雨流裂殺刃は出るわハメ技は出るわで、楽に進んでいきました。途中で少年はにこにこしながら私の顔を見るので何もいうことができず、私もにこにこしてました。

途中でその少年の母親がきてあやまっていきました。そして、その直後すぐに負けてしまいました。またきてくれないかな、あの少年。

●PN／海月くらげ（新潟県）

編：お姉さんがレバー担当で少年がボタン担当という最強タッグが目に浮かぶ～♡　ほのぼのしててよかですな。お子さま強し！

## 帽子、皮ジャン、OK…なりきりテリーに呆然

あるゲーセンでKOF'97をプレイ中、乱入された。

相手はテリーの帽子、皮ジャン、グローブ、ジーンズを身につけた双子らしい大人2人。この時点であまりの迫力に手が震えた。

彼らの使用キャラはもちろんテリー率いる餓狼チーム。しかも勝つたびに「OK―!!」とかいって帽子が飛ぶ。

彼らの実力は相当なものらしく、1日中「OK！」と帽子がゲーセンに飛び交った。

★PN／風の刃（栃木県）

編：うわっ、きっつー!!　すごい人がいたもんだ。1人が勝って飛ばした帽子を、もう1人が拾ってくるのだろうか？　なんにしても逆らわない方がよさそうね…。

## 山崎使いのお兄さん…怖いからこっちこないで！

その日、僕は100円玉だけ持ってゲーセンにいきました。そしてRB餓狼SPの台に座り、ビリーを選びました。

勝ち進んでいくと、誰かが乱入してきました。どんな人だろうとひょっこり見てみると、背が高く、金髪でピアスをしている人でした。キャラは山崎です。この人にぴったりのキャラだな、と思いながらの対戦がはじまりました。

結果は僕の勝ちでした。結局計6回乱入してきて、すべて勝ちました。さすがにもう入ってきませんでしたが、その直後、僕はドキッとしました。こっちにきた！　そしてその人は僕の隣まできました。

カツアゲされるかなぁ、でも金はないし、となるとどこかに連れていかれてリンチ…などと考えていると、「おい」と声をかけられました。震えて手が止まりました。するとその人は「お前強いな」といって去っていきました。

ほっとしたけど、まだ震えていました。そんなことをいちいちいいにくるなー、といいたい気分でした。僕はいつの間にか半泣き状態でした。まったく大迷惑でした。

このことはゲーセンに入るたびに思い出します。

●PN／ダンブルステン（福井県）

編：まぁ、そういいなさんな。いいじゃん褒められたんだからさ。人を見た目で判断するのはよろしくないぞ。

でもやっぱり竜二みたいなヤバそうな人が自分に向かって歩いてきたら、AB同時押しで緊急回避しちゃうかも？

## CPU戦と対人戦で戦法を変えるのはダメ？

それは去年、RB餓狼をや



●PN／綺染らんる（宮城県）お金稼いでくれて、フォローしてくれて、あとは家事やってくれれば超OK！　…だ、だめですか？



●PN／あくあ（東京都）これは、スィ～トな人たちでは…。ローレンスってば、気が多すぎ。1人にしぼれば望みも…ないかぁ。




●PN／草薙けふ（大阪府）そりゃ暑いわな～、とツッコミたくなるによろ。暑い季節はやっぱりKOF。今年も燃えるぜッ！



●PN／利光メグミ（長崎県）おまけゲームは、色々楽しめて面白いよ♡　いろんなキャラが出てるしね。早く買ってね～♡




●PN／椎崎有馬（東京都）KOF初登場の少年キャラ♡　ニューフェイスチームも人気上昇中。色違いも出まわってるしなぁ…。



●PN／さかくら弥月（大阪府）やっぱりチャムは可愛いっ！　心がなごむってゆーか、1度はプレイして欲しいキャラじゃ。

## オープンテラス

とあるゲーム屋にゲームを買いにいったら、1人の客が餓狼2のロムを買おうとしていた。すると店の人が「こんなもん買うんですか」といっていた。それを見て、僕は買うのをあきらめた。●PN=ベア（大阪府）／こんなもん扱いかよ、ヒドイなぁ。店の人も自分のところで売ってるもんなんだから気持ちよく売ってやれ、ってのー　お客逃がしてるぞ。（編）

っていた時のこと。私がボブを使い、CPU相手に待ち気味に闘っていたら乱入された。相手が人なら待つわけにはいかない。そう思ってガンガンラッシュをかけまくって勝ったところ、相手の人が釈然としない様子でこういってきた。「なんでCPUと俺の時とで戦法変えるの？　騙さないでくれないか」。どうも彼は私が待ち気味に闘うことを前提に乱入したらしい。でも人間相手に待ちはマズイと思ったから戦法を変えただけなのに…。
みなさん、CPU戦と対人戦とで攻め方を変えるのはダメでしょうか？
●RN／Y.S.NAVY（埼玉県）

編：う〜ん、例えばCPU相手にハメorけずりしても誰も文句いわないけど、対人戦じゃ乱闘のもとになりかねないからね。それに勝手が違うから戦法が変わるのも仕方ない気もするよね。

# キャラ♥レター

### 宿業に縛られ殉じていった　そんな貴方たちを愛しています

苦しくはなかったですか？
宿業に縛られて、生きていくのはつらくはなかったですか？　それさえなければ、多分好きなように生きられたのに、1800年前の血が貴方たちを縛りつけた。
それは、貴方たち自身が望んだ道ですか？　バイトしながら楽器をかき鳴らす毎日。デザイナーなんかもやって。大好きな人たちの側にいられて。
一族の悲願なんて、本当は貴方たちに関係のない出来事なのにね。なのに貴方たちは、それに殉じた。
幸せはもっと別のところにあったのではないですか？大好きな仲間を手にかけてまで。
最後の絶叫は、誰のための、ものですか？
おやすみなさい。
そして私は、そんな貴方たちを愛しています。
★PN／そらに真有（広島県）

編：ニューフェイスチームへのお手紙でした。本当に彼らのことを想えば想うほど、つらくなっちゃうエンディングですよね（涙）。

### 影二くんへ　機嫌直してまた出ておいで♡

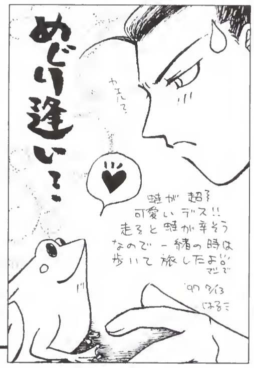
影二くんへ

おーい、生きてるかぁ？　最近何の音沙汰もないので、心配してお手紙を出しました。一昨年に八神のヤツにやられて以来、影二くんたらどこにも顔を出さないんだもの、本当に心配。いつまでもすねてちゃダメよ。ビリーくんみたいにいい子にしてたら、影二くんも今年のKOFくらい招待してもらえたかもしれなかったのに。
ね、機嫌直して、また出ておいでよ。背が低いとか、足が短いとか、超必殺技が弱いとかいわれてもがんばってよ。私、応援してるからさ。そして今度こそ極限流をやっつけて、八神にも仕返ししてやろうよ、ね♡
じゃ、またね。バイバイ。
●PN／菅峰しん（愛知県）

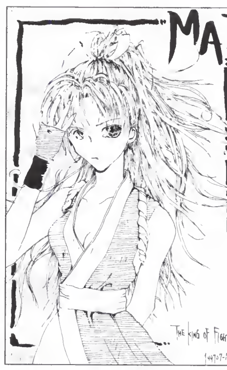
編：影二復活大賛成!!　本当にいつか再登場してくれるといいですね♡　いい子にしててくれって感じかにゃ。




●PN／COCOON（富山県）
慣れってのがあるからねぇ。私も初めてゲーセンで格ゲーやった時は、技が出せなくて泣いたよ…。




●PN／はるCHAN（岡山県）
えらいっ！　そこまでカエルちゃんのことを考えてあげるなんて…。同人誌、お待ちしてますにゃ♡




●PN／砺波怜央（奈良県）
やっぱりKOFの舞ちゃんはええのぉ♡　アンディとの仲は進展するのかな？　がんばれ、女の子！




●PN／楠瀬瑞姫（愛知県）
天草編が楽な分、ミツキ編っていきなり難しく感じるよね…。シャル様と温泉、入ったかい（笑）？



●PN／松原孝志（兵庫県）
休日のお父さん♡　この視線の先にはお子様たちがいるんでしょーか。ほのぼのしちゃいますぅ〜♡




●PN／藤井さとる（愛知県）
みんな背景キャラまでよく見てるからねぇ。カエルくんは立派なサブキャラ。応援頼むぜ（笑）！

オープンテラス

8月号はどっちが表紙か分からなくなる瞬間がある。表紙と裏表紙を見開きで置いてみるとおもしろいですよ。●PN＝SYN（愛知県）／ふふふふ、それは去年の8月号も同じなのだよ。そう、アレも確かKOFだった…。伝統か!?（編）

# 替え歌、行っきま〜す!

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌』。みんなのナイスなネタを大発表するぜ! イエ〜イレッツシング!

## エキセントリック親父ギース様参上!

ネオジオフリーク誌上一番長い替え歌を作りました。曲名は『ゴッドファーザーアイドル総帥ギース』。元ネタは『ダウンタウンのごっつええ感じ』の挿入歌、『エキセントリック少年ボウイ』です。
砂河せんさん、勝手にタイトル使ってしまって申しわけありません。

ゴッドファーザーアイドル
ゴッドファーザーアイドル
ゴッドファーザーアイドル
総帥　ギース

今日もサウスタウンが
平和なのは
ゴッドファーザーアイドル
総帥! ギースがいるからさ
凄いぜ　凄すぎるぜ
アイドル総帥

今日も総帥うれしいな
しおきの手段だ
エクスプロージョン・ボール!
叫べば現わる　下僕たち

使える仲間だ
最強イケてる人材
リッパー!（ハイーッ!）
ホッパー!（イエッサー!）
ビリー・カーン!（ヘイヘイヘーイッ!）
さぁ　みんな行くぞ!!

同棲相手は
サウスタウンのクィーン
今はワケあり
ソーシキの写真
「もちろんね」
敵か味方か　ドブネズミ
「テメェのツラ忘れねーぞ!」
だけどさびしい事もある
「弟の顔は2度とみたくない…」

がんばれサウスタウン
がんばれサウスタウン
僕は限界だ
くらわせろ　くらわせろ
プロもビビる（?）
ダブル疾風そのまた疾風

★PN／外道丸ゴクドー（島根県）

編：長い、長いよ、ゴクドーさん! 長すぎて一番しか載せられなかったよ、トホホ…。2番もおもしろかったのにな。
しかし『オジャパメン』に続くごっつの名挿入歌、『エキセントリック少年ボウイ』を替え歌にするとは素晴らしい! あの曲の何がおもしろいって、歌ってる時の浜ちゃんの顔だよな。

## 純真ボーイ真吾の登場に微妙に揺れる京の心は…

広末涼子の『大好き!』を替え歌してみました♡ これは京の心の歌なのです。ハイ。

4回目のKOF
DOKI×2するぜ
でも今年は『弟子にして♡』
なんて奴がいて

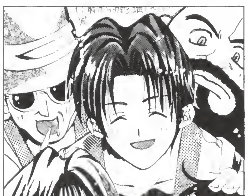
お前といると恥ずかしい
2つに並ぶガクラン姿
なんか　もう　複雑な気分
額に頭突きしたくなる
だけどこいつじゃ死んじまう
火出ねーけど　大丈夫かよ?

すっげぇ×6　大迷惑
だけどあいつよりはマシ
庵×8
「庵ではなぁーっい!!（by八神　庵）」
ダブリだけはするなよ　な?

パシリいっぱいさせられ
「草薙さん!　やきそばパンです!!」

放課後の帰り道　予定変更
体力作りにマラソン「50周な」
技の伝授は明日な
すまねぇ　見たいTVがある
ドラゴンボールZの再放送

すっげぇ×6　素直すぎ
だけどちょっとしつこい
アイ×8　アイドル!? マジ?
次ダブったら同学年




●PN／白雪月花（滋賀県）
キムチームは永遠に健在（笑）! ってゆーか、この人たちって何かほのぼのしてていいよね〜♡




●PN／丑三酉丸（奈良県）
羅刹入ってます（笑）? 閑丸って可愛い部分が目立つけど、こういう強い瞳してるのもいいよね。

# 愛すべきゲームたち

## SNK格ゲーにはじめて触れた記念作『餓狼3』

私がゲーセンへ通うキッカケをつくってくれたゲーム、それが餓狼伝説3でした。
餓狼3は以前からプレイされている方には、システム、キャラの大幅な変更があったため、あまり受けがよくなかったように思いますが、私にとってはSNKさんの格闘ゲームに初めて触れた、思い入れの深い大切なゲームです。
このゲームに出会わなければ、NFを買っていることもなかったかもしれないし、NGCDユーザーになっていることもなかったと思います。だから中古屋などでシリーズ最安値で売られていると少し悲しくなります（苦笑）。
それまで餓狼シリーズは少し難しそうでプレイしたことがありませんでした。でも餓狼3を初めてプレイした時、必殺技がそんなに難なく出せて、自分でも技が出せるんだなって。
操作面では、確かに初心者には少々キツイと思われる面や、スウェー移動がもう少しスムーズにいけば良かったという点がありましたが…。
それでもコンビネーションアタックが出せた時は、何だか嬉しくて、自分で他にコンビネーションを試したりしました。
最後に、このゲームをゲーセンで見かけ、私に一緒にやろうといってくれた、今は少し疎遠になってしまった友人、そして、このゲームをつくってくださった方々に感謝します。ありがとう。

★PN／うどん西（千葉県）

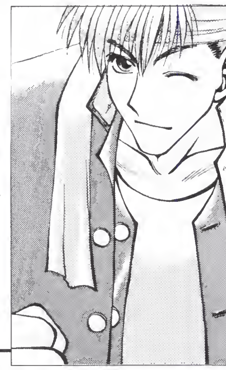
編：はじめてプレイしたゲームって、やっぱり思い入れの深いものになるよね。
特に格闘ゲームでは、初心者はたいていコマンド入力になれるまで時間がかかるから、技が思うように出せるようになった時は、めっちゃ嬉しいんだよね♡
『餓狼3』は、餓狼シリーズの新しい流れをつくる出発点となった作品だと思う。だから、他のシリーズ作品に比べると意見が激しく別れたものになるんじゃないかな。
確かにその他の作品と比べると、スウェー移動はやや難解なシステムかも。でも反対に、やりこみがいのあるゲームともいえるよね。

オープンテラス

**はぁー いやすぎ はぁー**

★PN/伏見涼(和歌山県)

編:いや〜いいですな。男同士の友情ですな(ボケ)。京もいきなり『弟子にして♡』なんていわれて照れているのでしょう(フォロー)。
しかし真吾ならマラソン50周とかいわれても、「これが草薙流の秘伝の修行法なんですね! 俺、がんばります!」なんていって律義に走りそう。
そんで京はちょっと後ろめたさを感じつつ、家でドラゴンボールZを見るんだよな…。おっと、ドリームか!?



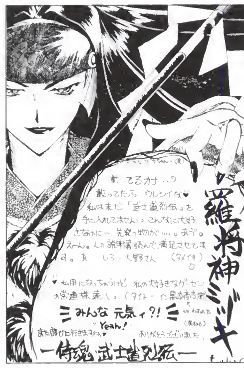
●PN/龍馬(長野県)
真吾、可愛いよね〜。私は草薙さんとの鬼焼き合戦に負けた瞬間、『未完成』の部分を悟ったよ…。




●PN/若葉慎吾(愛知県)
新コスチューム、可愛いよね〜。15歳でも立派に闘ってるし、応援したくなっちゃうよね。頑張れ!




●PN/小沢リヲン(大阪府)
この早口言葉、マジで難しい…。編集部でも成功者ナシ(笑)。黒八神はカッコいいねぇ♡




●PN/流石りん(福岡県)
ミヅキ様ってやっぱり美人でカッコよいよね♡ 美州姫もヨイので、武士道烈伝に入れてね♡




●PN/Shin(大阪府)
めっちゃ決まってますなぁ! 倒れてる人がかわいそうな気もするけど…竜二だからいっか(笑)!




●PN/東如月(京都府)
ミニスカートが愛らしい♡ 生足じゃないのは残念だけど、それでもアテナは可愛いもんにゃあ。

リアルバウト餓狼伝説で、テリーは自らギースタワーまでいったのに、ギースと闘う前にハッと気づくようなジェスチャーをしている。わざとらしいと思いませんか? ●PN=ダンプルステン(福井県)/すでに餓狼3で生きていることも完全復活したことも確認済みなのにねぇ。テリーさんも相当演出過剰じゃ。(編)

## どいつもこいつも




アンタたち、自分のライバルぐらいちゃんと覚えてないんかい? ってなツッコミいれたくなりますなあ(笑)。でもこれだと真吾がかわいそーな気が…。社はやっぱり首ハートでキメ(笑)!

●PN/都氏さとみ(富山県)

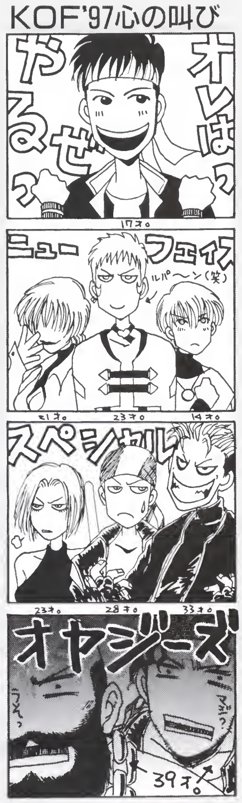
## 提案




確かに協調性ゼロって感じ…。仲よしさんってイメージにはほど遠いもんなー。でもさわやかな山崎って…うにゃにゃ。受験勉強がんばってね♡ でも投稿も続けてね(わがまま)♡

●PN/小松辰吉(東京都)

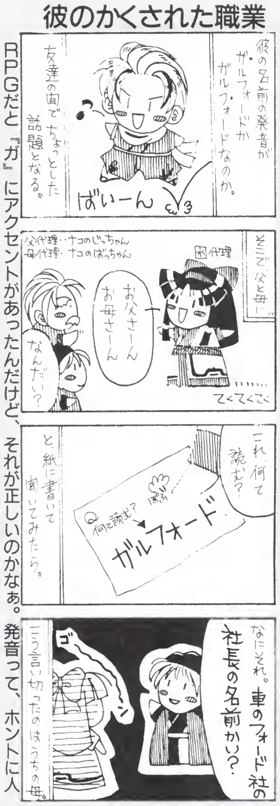
## KOF'97心の叫び




今年は若者ばかりの大会になっちゃったもんなあ。オヤジキャラが減ったのって、やっぱり悲しいよねえ!? 復活希望! 頼むよぉ〜。何げに社のモミアゲがナイス(笑)! ルパ〜ン♡

●PN/グレイシー児島(岡山県)

## 彼のかくされた職業




RPGだと『ガ』にアクセントがあったんだけど、それが正しいのかなぁ。発音って、ホントに人それぞれだからなぁ…。ともあれ、このすばらしいお母上に賞品を捧げますわ♡

★PN/水無月風鼓(静岡県)

もしKOFでボスキャラが使えたとしたら、絶対八神と矢吹の間に出てくるはず。（NEO・GEOで使えたらすごくうれしいので、SNK様お願いします）。●PN＝銀河の平和を守る者（埼玉県）／あの空間相当アヤシイからね。思った通り暴走庵と暴走レオナはあの辺に出てきたしね。やはりピラミッド型は地盤が大事!?（編）

# 勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ！ みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

## ボイスのイメージ差…でも前向きに考えよう！

8月号の克森淳さんに一言。確かに毎年アテナの声優が変わってキャラのイメージがバラバラになってしまう、というのには私も同意見です。実際アテナの声が自分のイメージと合ってないのもありますし、その意見は否定しません。しかし、今更声優変えに文句をいっても、過去のものはもうどうしようもないし、ここで声優を固定したら「○○さんの声で止めてくれればよかったのに…」という意見も出てくるかも知れません。

だからもっと前向きに考えて「○○さんのアテナが自分の中のアテナなんだ！」と思っちゃえばいいのではないでしょうか？ 私はそう思うようにしています。そうすればアテナの声優も毎年楽しみになるかも知れないですし…。

自分の好きなキャラなんですから、いい方に考えていきましょうよ。あと、ちょっと雑談ですが、'94から（サイコソルジャーからでもOK）アテナの声だけを1つのテープに入れて、連続で聞いてみると楽しいですよ。同じ「サイコボール！」というセリフでも、声優さんによって全然い い方が違うから…。

●PN／中江いぶき（千葉県）

編：声優さんの声ってキャラの魅力の重要なポイントだからね、人によって色々こだわりもあるわけさ。

毎回変わるからこそ楽しみ、という意見は前向きでよいのう。せっかくだから、いい方に考えて楽しみましょ♡

## 素晴らしく洗練されたポスター&キャッチ

ネオジオの魅力。私が思うにずばり『ポスター&キャッチコピー』。どれも素晴らしく洗練されていて、見てるだけで気分がたかぶってくる。

一番のお気に入りはRB餓狼SP。キャラの表情やポーズもさることながら、キャッチコピーがすごくいい。特別な言葉を使っているわけじゃないのに餓狼の『拳で語る』世界観をばっちり表している。

ゲームの合間に、皆もポスターをじっくり見てみよう！

●PN／和泉天斗（新潟県）

編：ポスターはメインイラストが圧倒的に多いからね。やっぱり気合い入ってるワケよ。キャッチも一言で心つかまなきゃいけないからね、これも気合い入ってるワケよ。キラリと光るセンスを感じるよ。

## 復活は希望したさ！でもこんな形でなんて…

KOF'97のニューフェイスチームのストーリーを呼んで、憤りを感じた。

〝シードチームをあおって果たし合い〟。ここまではよかった。だがそのあと、七枷社に追い詰められている男の正体が分かった時は愕然とした。

なぜ彼が登場するのか。そして彼は倒された。ということは、彼の仲間のあの2人もシェルミーとクリスに倒されたことになる。

'94の時は、彼ら3人を使っていた。本命は怒チームだったが、それに劣らないほど好きだった。'95で彼らが消えてしまった時は残念だった。いつかは復活して欲しい、そう思った。

そして今回、彼らは復活した。だが、なぜよりにもよってこんな不様な役割でなくてはならないのか。確かに他のキャラクターたちに比べれば少ないかも知れないが、彼らに惚れ込んだファンはいるんだ。そのファンとして、これでは納得できない。こんな扱いを受けるのなら、いっそ消えたままの方がよかった。

このようなことを思っているのは私一人かも知れない。だが、このまま黙っていることはできなかった。

彼ら3人に雪辱を果たす機会を！ 無駄なこととは知りつつ、ファンとしてそう願わずにはいられない。

★PN／ENDURA（和歌山県）

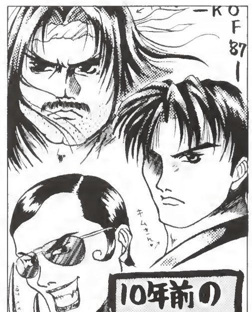
編：同ネタ多数！ いやあ、実に多かった。ENDURAさんだけじゃないっスよ。編集部一同も、あのバックストーリーを読んで涙しました。

彼…そうKOF'94に登場したアメリカチームの一人、ラッキー・グローバー。「かかったな！ ヘルバウッ…なっ!!」というセリフを残して死んで（?）いった彼の姿は決して忘れることはできないだろう。ファンにとっては悲しみ以外のなにものでもない。

でもね、SNKはアレがラッキー・グローバーだ、とは断言してないのよね…。



●PN／青名（北海道）
戦場のラルフ。彼がいつも明るくしてられるのって、つらいことを乗り越えてきたからなのかもね。




●PN／三色むい（福岡県）
素晴らしい！ 何げにみんな美形だし（笑）、何ともいえんのぉ。ぜひ、投稿続けてください♡




●PN／小松辰吉（東京都）
'98になっても出場して欲しいよね、ファンとしては。KOFって、この先どうなっていくのかな…。




●PN／秋山仁（福井県）
すでに1年のはじまりが夏なんだよね（笑）。燃える男にぴったりの夏、みんなで燃えよーね！




●PN／いりなみ葵（神奈川県）
おまけゲーム、色々楽しめるよね。キムに話しかけようとしたヤツは、私以外にもいるハズだ（笑）！




●PN／ジョナサン（北海道）
やっぱり新顔は人気者だよねー♡ ニューフェイスチーム、略してNFチーム。…意味ナシ。うきゅ♡

# よろず質問&要望コーナー

SNKさんに質問です。『KOF'96 ネオジオコレクション』をPS、SSに移植する予定はありますか?
●PN/いざわよしなり(青森県)

『KOF'96 ネオジオコレクション』に関しては、ネオジオCDオリジナルソフトですから今のところ移植の予定はないですね。
(SNK宣伝部)

§§§§§§§§§§§§§§§

第5回人気投票138位の、「アリス・クライスラー」って誰ですか?
もしかして『餓狼3』で舞の替わりに出るはずだった、没キャラの「アリス・クライスラー」のことですか?
それとも、何かの作品に出てるんでしょうか?
●PN/自称餓狼フリークタカオカ(大阪府)

編:そうです。「アリス・クライスラー」とは『餓狼3』の没キャラです。ちなみにSNKに聞いたところ、当初の設定では、キムの門下生でテリーのファンということになっていたらしい。
そして、なんと彼女はリアルバウト餓狼伝説のキムのエンディングに登場しているらしいぞ。
ぜひ一度見てみてちょ。

§§§§§§§§§§§§§§§

以前から気になっていたので質問します。
KOF'96、キム、チャン、チョイが闘っている時、それぞれ後ろの垂れ幕の字が違うのですが、何て書いてあるのですか?
●PN/ほうおうっきゃくっ!(北海道)

キム:『キム・カッファンてこん(テコンドーのてこん)万歳!』、チョイ:『電光石火 チョイ・ボンゲ!』、チャン:『おまえを信じるチャン・コーハン!』、エディットチームの場合は『韓国チーム100戦100勝』と書いてあります。
(SNK宣伝部)




●PN/餓流志亜かおり(埼玉県)
'94京、楽しいよねぇ〜♡　京サマはやっぱり闇払い&はたはた!
これで楽しみ倍増さっ(笑)♡




●PN/紫月霞(愛媛県)
こういう意見が多いのは、いいことだよね♡　運命の出会いだったわけだし、この2人の今後に期待。

## ドリル




はてはてふふ〜ん♡　って、若い子に分からないネタを…(笑)。でもホントにこんな潜在能力だったら、負けてしまいそうな人が多いような気がするんですケド…なんちて♡　ちなみに私は…滅。

●PN/あじ・ちきん(広島県)

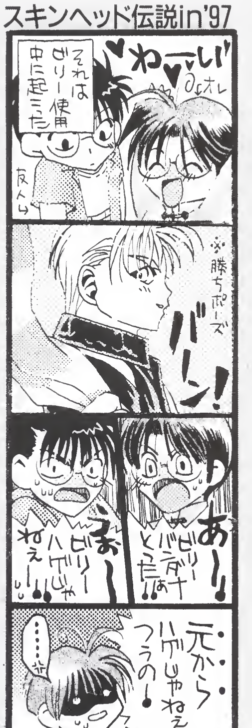
## バカな子ほど可愛い♡




なんて愛らしい真吾っ(笑)♡　こんな子だましちゃダメだぞ、草薙。しかし子供に炎使ったりしたら、そのまま燃え尽きてしまいそうな気が…。温かい心があればOK!　…なのかにゃ?

●PN/龍馬(長野県)

## スキンヘッド伝説in'97




やはりあの勝ちポーズは反響が大きいのぉ。画面上で見ると、何か嬉しくなっちゃうよね、ファンとしては。さぁみんな、Aボタンを押しっぱなしにするのだ(笑)!

●PN/龍馬(長野県)

## 貴女にドキドキ




わ〜い、マジドロ♡　こうして見ると、マジシャンの口調ってやっぱり変わってるっていうか、特徴あるなぁ。このコーナー、SNK以外のはあんまりこないんだよねぇ…。もっと送ってー!

●杉本利江さん(広島県)

裏ブルーマリー、略して裏ブルマ。●PN=オイラはこれでもマリー使い(愛知県)／なんちゅーか…いかがわしいですなぁ。いや、言葉の響きが…。(編)

この前ゲーセンで闇払いを使う京を見た。あと変な庵と変なレオナと変なニューフェイスチーム。NFにもどこにもこんなキャラのこと載ってないのに、なんでみんな知ってんだ？　●PN＝じゃがいも男爵（北海道）

／う〜む、'94京なんかなぜかロケテの段階ですでに知られてたみたい。メーカーから資料がくる前に噂が流れてるんだもん。勘弁してよ。（編）

# こんな空耳

**楽しくイカした空耳を大募集!!　特典として空耳度鑑定つき！　自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？**

## 心臓を取られた真吾の叫び!?

ＫＯＦ'97の真吾の『バーニングＳＨＩＮＧＯ』の時のボイスが「俺のっ、心臓ぉ〜っ!!」と聞こえる…。

ひょっとして真吾君は、相手に心臓をとられてしまってるんですか？　オロチの超必殺技みたいに…。

●ＰＮ／ヒサヨシ（大分県）

編：早々とＫＯＦ'97ネタがきたけど、これはゲーセンという特殊環境限定っぽいかも。真吾ってはっきりしゃべるからね…。だけど、真吾に限らず心臓取られたらたまんないよね、実際。取っちゃう人いるんだけど（笑）。あんな技出すなんてまったく困った人だよな。いえる。

さて、気になる空耳度は59点差し上げましょう！

## 舞の新技に隠されたホクロの恐怖!?

ＫＯＦ'97で、舞ちゃんの新技の『白鷺の舞』が「ホクロの舞」と聞こえるんですけど…。舞ちゃんの顔はホクロだらけなんですか？

●ＰＮ／ｈｉｋｉ（広島県）

編：そう、あの技は決めるたびに顔に一つずつホクロが増えていくというそれはそれは恐ろしい技…、だったらいやだよね。

編集部の空耳女王こと蒲地嬢は「アフロの舞」と聞こえたらしい。アフロヘアの舞ちゃん…、なんか嫌だな…。

それはさておき、肝心の空耳度だけど、まあ聞こえるといえば聞こえてしまうということで、67点を進呈いたしましょう。

## マリーは朝食に目玉焼きを欠かさない!?

ＲＢＳのブルー・マリーのファイナルダウンの時の声が「朝から目玉焼き」に聞こえます。

●ＰＮ／松原孝志（兵庫県）

編：ちなみにＲＢＳ攻略中の編集部では「大鶴義丹」というのが流行っていたぞ。そして、現在攻略中のＫＯＦ'97では「ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎ！」と聞こえるという人も出ている始末…。本当は「Ｉ　ｓｈａｌｌ　ｒｅｔｕｒｎ!!」なのになぁ。編集部の人間の耳が一番壊れてるのかもしれないと思う今日この頃。点数は54点でどうでしょうかのう。

## 空耳Q&A

ＲＢＳの山崎のギロチンが最後まで入った時の声が「この鎌倉がぁー!!」にしか聞こえません。

本当は何といってるんでしょうか？　ぜひぜひ教えて下さい!!

●ＰＮ／はげ侍宣伝部長（東京都）

編：これは結構ハガキがきていた空耳でした。山崎って特有のなまりあるしね。ちょっとセリフが聞きづらいかもしれないね。

しかし、『鎌倉』ってどういう意味でしょうねぇ。まああの山崎さんのいうことだから、きっと何か意味が…、あるはずないか（笑）。

さて、実際のところなんていっているのかを調べたところ「このアマチュアがー!!」でした。




●ＰＮ／天王紅蓮（埼玉県）
暴れまくってくれてますしねぇ♡　新しい衣装も難なく着こなしてるし、やっぱ竜二はええのぉ♡




●ＰＮ／如月海（兵庫県）
とりあえず対戦やったら１度は手帳見て、電話に出なきゃ（笑）！　その間にやられたら本望じゃ…。




●ＰＮ／倉長行矢（福岡県）
女性格闘家チーム使ってると、毎回コマンド覚え直さなきゃなんないしね。でも使ってしまうのだー。




●ＰＮ／三河屋三郎太（滋賀県）
今年の怒も燃えてるぜ！　教官いなくて寂しいけど（涙）。ところで、クロスチェンジャーって何？

# 怪談 ケケケ…

## ガイコツがもたらした不幸なできごと…？

ずいぶん前のことですが、弟と弟の友人が写ってる写真を見ていたら、弟の友人の１人の足もとの植木に人の顔のようなものが写っていたので、冗談で「これガイコツみたいやなー、不気味」とかいって笑っていたのですが、それから数日後その子の家が火事になってしまいました。…私のせいじゃないよー？

その写真は、ちゃんとお寺に持っていきました。

●香月まさるさん（大阪府）

編：ひぃー。心霊写真怖い…。

## ずっと安まらない悲痛な牧師の叫び…

ＳＳ版のＫＯＦ'96を三種の神器チームでプレイしていた時のことです。

無事ゲーニッツを倒して、エンディングを見ていたんですけれど、京が「食らいやがれ!!」とゲーニッツに大蛇薙をかましている時、はずみでボタンを押したら、もう１度京が「食らいやがれ!!」と叫ぶのです。「ほう、これは面白い」と思ってボタンを連打してたら、なんと！　ゲーニッツの悲痛な叫び声が連続で聞こえてくるのです!!　「グワォ！　グワォ！」と!!

しかもスタッフロールが流れてる時にも「グワォ！　グワォ！」。ＳＮＫのロゴが出て最初の読みこみに入るまで、ずぅ〜っと「グワォ！　グワォ！」と叫び続けてました…。牧師、怖すぎ。

ちなみに多分、Ａボタンを押してたんだと思いますが…。

★ＰＮ／百拾四式・荒紙（埼玉県）

編：バグなんでしょ〜か？　ＳＳ版持ってる人は試そう！

ガ、ガールズフリークだと？　…生きててよかった。●PN＝部長アキヤマ（東京都）／おっと、ガールズフリークはネオジオフリークの姉妹誌だが、扱うものはPS、SSソフトがメインなのだ。決して部長の大好きなユリちゃんなど、ネオジオガールズを取り上げたファンブックとは違うのでご注意ー　でも内容は楽しいのでよろしくね♡（編）

# ネオジオ特選同人誌コーナー

## 〈初心者向け同人誌の申込方講座〉

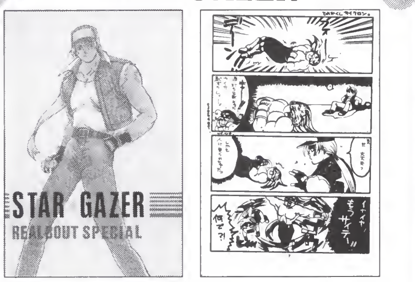
①定額小為替と切手を買う。
郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込み直前に買いましょう。為替には何も記入しません（無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、封筒の外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙（申し込み書）を書く。
欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を書いた申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」。ただ、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのが礼儀でしょう。

③宛名カードを用意する。
宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状の物のこと。サイズはタテ5㎝×ヨコ7㎝のものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってある物を宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが便利です。

④返信用封筒を同封する。
返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。
あとは①〜④を封筒に入れ発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

### STAR GAZER



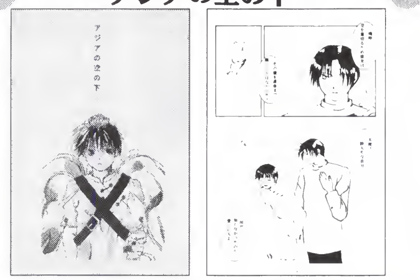

●RBSのギャグ本！　テリー、アンディ、ジョーとビリーなんかが中心かな？　各キャラともにいい味出してます。／B5／オフ／32P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒920-03　石川県金沢市畝田東3-159-3　藤田直子（発行：兄弟船）

### どーんといってみよーか



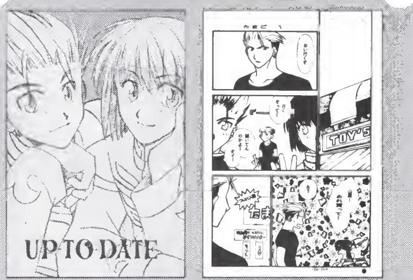
●ティンクルスタースプライツの本！　キャラクターの性格をよくとらえている1Pギャグのつまった1冊です！／A5／オフ／20P／200円無記名小為替＋130円切手＋宛名シール＋80円切手／〒791　愛媛県松山市西垣生町271-5　鵜籠悦夫（発行：スクランブルくらぶ）

### アジアの空の下




●KOFの京×拳崇本！　カルト・シュール・サイコを目指したということで針田待子独特の不思議な世界が広がっています。／A5／オフ／28P／200円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒586　大阪府河内長野市荘園町5-2　中村友美（発行：針田待子）

### UP-TO-DATE




●餓狼の秦兄弟と山崎の本！　ほのぼのとした3人の小ネタが中心です。たまごっちに夢中な秦兄弟が子供しててかわいいです！／B5／オフ／32P／350円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒521-12　滋賀県神崎郡能登川町■光寺462-3　菱岡幸恵（発行：LAMP）

### キューキューダンシングナイトフィーバー



●1冊で2度おいしいというKOFとRBSのリバーシブル本！　ギャグが中心です。／B5／オフ／36P／500円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒559　大阪府大阪市住之江区御崎6-16-12　ローズレイアB406　小川理絵（発行：めろんそうる＋ハートマン）

### 明暗



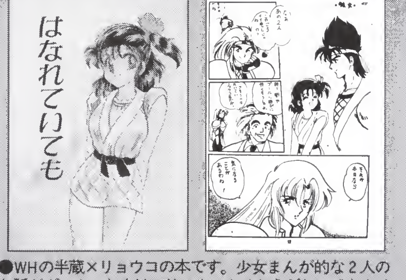

●餓狼シリーズの本。4コマとシリアスストーリーが半々ぐらいで、ちょっとシリアスはホラーはいってますね。ギース×ビリーが中心です。／A5／オフ／44P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒985　宮城県塩釜市松陽台3丁目19-15　津田尚美（発行：MEGARUSH）

### 日本の兄弟




●天サムの風間兄弟の本です。蒼月×火月のラブラブなお話が中心で、葉月もちょっと出てきます♡　どっちかっていうとギャグが中心！／B5／オフ／20P／300円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒809　福岡県中間市小田ヶ浦2丁目19-13　岩崎睦美（発行：K'）

### はなれていても




●WHの半蔵×リョウコの本です。少女まんが的な2人のお話がグー！　おまけのリョウコきせかえがとってもナイスです♡／B5／オフ／36P／400円無記名小為替（送料込み）＋宛名シール／〒890　鹿児島県鹿児島市上荒田町3-23　Gビル20-301　前田孝子（発行：城弥広己）

### 花簪




●サムライの破沙羅×篝火本！　生前の2人のほのぼのオリジナルラブストーリー。2人以外はすべて作者のオリジナルとのこと。／B5／オフ／60P／700円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒135　東京都江東区江東塩浜郵便局留　アトリエE&E（発行：アトリエE&E）

マチュアとバイスの2人がかりでさえかなわなかった暴走いおりんを、巷の兄ちゃんは真吾君で見事に倒してくれました。●幸山裕之さん（東京都）／あの悪名高い〝ぶっ飛ばしのおマチュ〟より、パンピーの真吾の方が強かったのか!? ところで、真吾の名字って開発当初は〝鈴木〟だったようです。関係ないけど。（編）

# 文通＆募集コーナー

●KOF歴の浅い私と、文通してくださいっ！ 庵大好き♡ 初回のみ80円切手同封してくださいねッ♡ 同人グッズ不可です。18歳・女。
〒243 神奈川県厚木市山際216 姥貝ひとみ

●マジドロが大好きな方、お友達になってください。近場の人はゲーセンにいきませんか？ もちろん年齢性別遠近問いません。19歳・男。
〒349-01 埼玉県蓮田市黒浜3560-125 石井紀之

●KOF、餓狼が好きな方、文通やイラ交しましょう。庵、京、マリーなどが好きです。年齢性別問いません。15歳・女。
〒820 福岡県飯塚市横田870-9 福島久美子

●格ゲー、その他ゲーム全般が好きな人、友達になりましょう。年齢性別不問。文通OK。お手紙ください。18歳・男。
〒950-12 新潟県白根市山崎興野105 小林育英

●サムスピの花諷院骸羅が大好きな私と、お友達になってくださる方を大募集！ 年齢性別不問。25歳・女。
〒142 東京都品川区戸越5-5-13 川みどり

●オフシール無料配布いたします。B51枚で、餓狼3、ネオジオギャルなどを描いてます。80円切手（送料）とアテ名カードを必ず同封のうえご連絡を。
〒089-13 北海道河西郡中札内村新札内南 高尾真由美

●ジャンル問わずゲーム好きな方、またイベントやゲーセンに一緒にいってくれる方、お手紙ください。年齢性別不問。切手不要。19歳・男。
〒243 神奈川県海老名市杉久保1-8-36 曽我義広

●KOF、餓狼のノーマルカップリング派の人（もしくはそれが好きな人）、私と文通またはお友達になってください。17歳・女。
〒565 大阪府豊中市新千里南町3-6 AI-202 橋本佳子

●女性バンド仲間募集!! KOF好き者同志バンドを作ろうと思っています。今のところ男2人です。15～20歳の女性の方でキーボードorドラムをやっていて、市内または県内にお住まいの方か県内に引っ越す予定のある方、80円切手同封であれば顔写真＆プロフィールを送らせて頂きます。さらにバンド名も募集。無料で提供してくださる方（理由があると嬉しい）命名してください。応援の手紙もぜひ送ってください！
〒856 長崎県大村市小路口町328-5 小林智宣

●ギース様フリーク大募集!! 私とともに、彼への愛を語り合いましょう♡ ビリーでもリッパーホッパーでもリリィちゃんでもOK♡ KOF'97のクリスも愛してます。ガル、ナコ、レオナ、秦兄弟、ザッキーとか（以下略）。とにかくSNKキャラを愛してる人、お友達になってはくれませんか!? 80円切手同封してくれると嬉しい♡ 年齢性別問いません。15歳・女。
〒330 埼玉県大宮市東門前228-1 関口美由紀

●主婦・ママ中心サークル『Angel☆Factory』では、会員様を大募集中です♡ 月1回のコピー本発行、年3回のテーマ別のオフセ本発行、その他コミケ出・いきツアーとか、会内でのちらし、ペーパー交換や委託など企画中♡ 興味持ってくださった方は、80円切手同封にてご連絡ください。
〒276 千葉県八千代市ゆりのき台1-22-1 ヴェルドミールゆりのき台104 石嶋美也 k係

●ゲーム（RPGや格ゲーなど）が好きで、アニメに詳しい人を募集しています。ゲーセンにいきすぎて金を失ってしまった人など、誰でもけっこうですので、気軽に手紙をください。初回のみ80円切手同封でお願いします。15歳・男。
〒671-13 兵庫県揖保郡御津町釜屋368-5 三輪国史

●SNKのゲーム（特にKOF）が好きな方、お手紙ください！ 今までに本を作ったことがある方で、作り方を教えてくださる方も募集してます。庵×京か紅×京（とにかく京ちゃん）が好きな方。イラ交も可です。できれば女性の方がいいです。初回のみ80円切手同封でよろしくお願いします。17歳・女。
〒960 福島県福島市野田町6-8-13 1-A 羽田良子

●格ゲー（餓狼、KOFなど何でもOK！）好きな人、文通しないか？ 同県在住の方なら、ゲーセンいこうぜ！ 年齢性別不問。高校生だと大歓迎！ 16歳・男。
〒350-02 埼玉県坂戸市鶴舞3-8-3 森下大輔

●侍魂斬紅郎無双剣の便せんをもらってください。半年くらい前に作ったものです。クラフト紙刷りのオフセットで、ナコルルとリムルルの2種類があります。B5サイズの入る封筒に130円切手を貼って住所を書いたものを同封してご連絡を。
〒604 京都府京都市中京区壬生坊城町48-3-1-1010 田久保友妃

●KOFや餓狼etcのSNK格ゲーが大好きな方、僕の文通相手orお友達になってください。またKOF、餓狼のことを知りたいネオジオ初心者（限定！）の方、色々と詳しく教えてさしあげます。東京都内or近県の方でしたら、一緒にゲーセンにいったり、楽しくおしゃべりしたいなと思っています。年齢性別地域etcは問いません。返事は必ず書きます。19歳・男。
〒152 東京都目黒区自由ヶ丘2-18-21 近藤典行

●お友達探してます♡ 本命はビリー♡ ギース、テリー、舞、破沙羅、京、アテナ、'94アメリカチーム、竜白親子、柴舟などが好きです。同人屋です。イラ交可。19歳・女。
〒874 大分県別府市天満町1-1-23 坂本アパート3号室 八尾明日香

●主に東京ビッグサイトで一緒にコスプレしてくださる方、募集してマス。今はKOFの京やってるので、庵のコスプレをしてる人、またはこれからする人、お友達になってやってください。OK！ という方は、写真同封のうえご連絡を。切手不要です。男の方がいいかも…。ダンパにもいきたいです♡ 17歳・女。
〒123 東京都足立区西新井本町5-12-19-413 大武恵

●格闘ゲームサークル『REAL・FIGHTERS』では、僕たちと一緒に格闘ゲーム（主にSNKもの）を楽しんでくれる方を募集します。現在メンバーは男4名、女2名で、週末にゲーセンへ対戦しにいったり、家で練習したりしています。また、イベントの大会に出場したり、他のサークルと定期的に対戦などもしています。19～25歳の方で、土・日曜日が休日の社会人の方（性別、経験不問）で県内の方、ぜひ連絡ください。一緒に楽しくやりましょう!! 初回のみ80円切手同封でお願いします。
〒989-23 宮城県亘理郡亘理町逢隈鹿島字西鹿島260 佐藤裕治

●KOFや餓狼が好きで、京♡ユキ、庵♡彼女、アンディ♡舞、ロバート♡ユキなど、ノーマルカップリング支持の方、文通してください。ド下手なうえ鉛筆描きでよければ、イラ交してくださると嬉しいです。嫌いなキャラは少ないので、他のキャラLOVEな人も大歓迎です（紅丸、テリー、ラルフなどが好きです）！ あと同人活動に詳しい方、イラストのペン入れや色ぬりなどでアドバイスくださる方、待ってます！ 中学生以上なら性別は不問です。初回のみ80円切手同封で。18歳・女。
〒153 東京都目黒区上目黒5-27-2-301 松本阿沙美

●KOFの八神庵が好きで好きでたまらない方、文通してください。大阪か京都に住んでいる方で、時々会える方。年齢性別問いません。初回のみ80円切手同封で。14歳・女。
〒573 大阪府枚方市磯島元町8-1 西川亜希

●お友達大募集！ 格ゲー（KOF、餓狼etc）が好きな方、文通しませんか？ 近くの方は一緒にゲーセンいきましょう。年齢性別地域一切問いません。23歳・男。
〒362 埼玉県上尾市大字上尾下902-6 コーポつかはら101号 村上直博

●KOF'96の無料配布本を作りました。たいしたものではありませんが、もらってください。130円切手＋A5サイズ封筒同封で。あと、友達＆文通相手募集してます。KOF好きです。一緒に遊ぼうぜ！ 初回のみ80円切手同封で。
〒939-23 富山県婦負郡八尾町福島上野川 蟹沢妙子

●侍魂の閑丸を愛しているという方、初心者の私にコスプレや同人を教えてくれる方、いずれかでもいいです。楽しいお手紙待ってます。年齢性別不問。初回のみ切手同封で。返事は必ず書きます。13歳・女。
〒438 静岡県磐田市岩井3228-2 堀友美

●SNKの格ゲーが超大好きな方、お友達になりましょう！ その中でもガル♡ナコ、リム、閑丸が好きな方（好きじゃなくても、もちろんOK!!）、文通したり、県内の方ならゲーセンにいったり遊んだりしましょう!! 上手な方なら教えてください。年齢性別不問です。13歳・男。
〒252 神奈川県綾瀬市深谷1017 加藤智久

●紅丸と京が好きな人のためのペーパーの準備号を作りました。読者様参加制なので、興味のある方はぜひ読んでやってくださいませ。90円切手同封でお問い合わせください。
〒376 群馬県桐生市川内町1-95 森下えり香

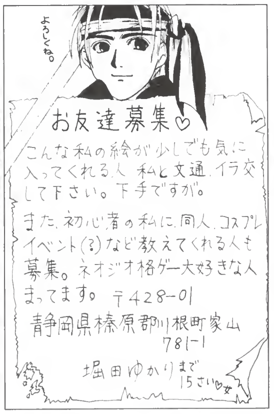
●格闘ゲームが得意だという方、イラストを描くのが好きという方、格闘ゲームに関してはビギナーですけど、文通しましょう!! アドバイスをして欲しいんですっ!! 初回のみ80円切手同封でお願いします。12歳・女。
〒904-11 沖縄県石川市東山2-12-13 重島真智子

●SNKの格ゲーにはまっている人、また京、アテナのファンの人、文通しましょう。初回のみ80円切手同封でお願いします。年齢性別不問。返事は必ず書きます。15歳・男。
〒358 埼玉県入間市仏子1322-68 小倉圭祐

●KOFはもちろんのこと、庵×京が好きでたまらない方、文通してください。またはイベント＆ゲーセン通いしましょう！ 初回のみ80円切手同封で。年齢不問。23歳・女。
〒203 東京都東久留米市中央町1-1-4 レオパレス友103号 鈴木祐香

●KOFアンケート回答者様募集！ 答えてくださるという心優しい方、切手などは不要です。ハガキでもOKです。答えていただいた方にはお礼をさしあげます♡ KOFが大好きな方に答えてもらいたいです。あと、お友達も募集中です♡ 当方16歳（高2）の女です。KOFが大好きな方、お友達になりましょう♡
〒409-05 山梨県大月市富浜町鳥沢490-2 白須陽子















# 売買&交換コーナー

●買い／風雲スーパータッグバトルのロムカセットを、1万5千円で。往復ハガキでご連絡ください。〒889-24 宮崎県南那珂郡北郷町大字北河内9033 松田博美

●売り／ネオジオCDZ本体を、1万円以上で。希望価格を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。〒501-61 岐阜県羽島郡笠松町円城寺779 服部暁尚

●交換／僕のロム版『KOF'96』とあなたのロム版『RBSP』を。〒441-01 愛知県宝飯郡小坂井町伊奈縫殿26-93 小林啓教

●買い／CD版『リーグボウリング』『2020年スーパーベースボール』『KOF'96』『RBS』『KOF'96ネオジオコレクション』のいずれかを説明書つきで。どれか1つでも可。希望価格と支払い方法を明記のうえ、往復ハガキでご連絡を。〒635 奈良県大和高田市市場146-12 水落利彰

●売り／ゲームよろずフルカラーシールを100円で。B5 2枚1セットでサムスピ、天外真伝など、格ゲーからパズルまで色々描いてあります。送料は3セットまで130円、6セットまで190円です。代金分の無記名小為替+送料分の切手+連絡用80円切手+あて名シール同封で。〒229 神奈川県相模原市由野台1-12-1 山家幸

●買い／ネオジオフリーク'96年10月号～'97年7月号、風雲STBに関する物を。希望価格を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。〒515 三重県松阪市川井町595-5 沼田誠史

●売り／RBSPなどのポスターを。リストを送るので、80円切手同封でご連絡ください。〒843 佐賀県武雄市朝日町大字甘久1975-2 山口真司

●交換／私のCD版『KOF'96』とあなたのCD版『マジドロ2』を。あとファミコンの『怒3』を売ります（箱説なし、美品）。希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡を。〒036-01 青森県南郡平賀町荒田北稲村251 成田政輝

●買い／ネオジオCDコントローラーをなるべく安価で。美品希望。送料こみの希望価格を明記して、ハガキでご連絡ください。〒028-01 岩手県和賀郡東和町館迫5-2 多田秀典

●売り／便せんを100円で。KOF'96（京ONLY）、オフ（桜色紙青インク）、B5 10枚。送料1セット190円、2～5セット270円。代金分の為替+送料分の切手+「NF見た」と書いたメモを同封してください。他にもグッズあります。ペーパーのみ希望の方は80円切手同封で。〒799-13 愛媛県東予市喜多台5-2 木原亜季

●買い／CD版『KOF'96』と『マジカルドロップ2』をなるべく安価で。希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。美品優先。〒857-04 長崎県北松浦郡小佐々町臼ノ浦免146-4 末永聖児

●売り／ロム版『クイズKOF』やCD版『龍虎外伝限定版』などのロム、CD-ROMを。リストを送るので、切手2枚同封でご連絡を。〒027-02 岩手県宮古市赤前11-6-8 柳澤好輝

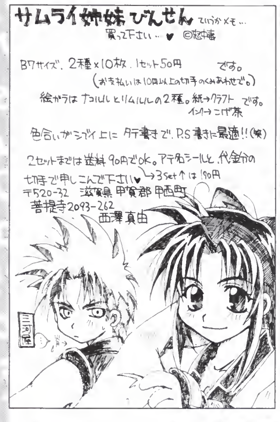
●買い／ネオジオ用メモリーカードをなるべく安価で。希望価格と支払い方法を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。〒040 北海道函館市万代町13-9 尾角俊行

●売り／UFOキャッチャーの餓狼SPのキムの非売品ぬいぐるみを。高価優先。往復ハガキでご連絡を。〒010-03 秋田県男鹿市脇本乍木22-3 保坂友秋

●交換／私のCD版『キング・オブ・ザ・モンスターズ2』『ネオジオCDスペシャル』『RB餓狼』と、あなたのGB版『KOF'96』、またはGB版『斬サム』と。80円切手で連絡ください。〒438 静岡県磐田市見付1920-223 山田啓太

●買い／KOF'95のマスコットキーホルダーの紅丸を、なるべく安く。美品希望。ハガキで連絡ください。〒863 熊本県本渡市本町下河内555 田中英幸

●売り／ビリーだらけな便せん作りました。1セット10枚入り（絵柄2種、紙色2種）100円。送料1セット190円、3セットまで270円。代金分の無記名小為替と送料分の切手と、連絡用80円切手同封でご連絡を。〒071 北海道旭川市春光台2-7-3-4 杉本佳絵













# 投稿規定

**各コーナーに賞品進呈制度導入！ 新コーナーも要チェック!!**

【Welcome To PaoPao Cafe!（パオパオカフェへようこそー!）】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！ 明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！ 非常識な人がいて困った系の話でもOK！ 人の在り方についてともに語り合いましょう！ 採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきま～す！〉
・ズバリ〝替え歌〟を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！ 元歌のタイトルを書くのも忘れずに。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜ！〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するおたよりを大募集！ ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！ 採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラボイスやネオジオソングの空耳を募集！ 聞こえないものも、おもしろければOK！ 傑作には賞品を進呈。
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう〝変な画面写真〟を募集！ あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える！ というように、どういう写真がどういう風に見えるのかを説明して送ってね。セリフをつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！ 採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！ 文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する〝愛〟を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13字×50行前後で。ゲームタイトルを必ず記入してね！ 採用者には賞品を進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！ ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲー目安箱】の方によろしくね！ もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈怪談、ケケケ…〉
・本当にあった怖い話を募集します。必ずしも幽霊、オバケ関係の話じゃなくてもOK！ 文字数は13字×40行程度。採用者1名に賞品を進呈。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！ アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入してね！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集してるよ。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。イラストつきのハガキも大歓迎！ いたずらは絶対にダメ！

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可だけど、折り曲げは厳禁！ 裏面には住所、氏名（PNも）、を明記してね。〝PaoPao賞〟には賞品を進呈するぞ！

〈4コマまんが〉
・タテ150mm×ヨコ45mmの比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！ 裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！ 傑作には賞品を進呈！

〈オープンテラス（欄外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！ ゲーム以外のネタでもOKよ！ 傑作に賞品進呈。

【天晴】
・ネオジオキャラのコスプレ写真を募集。ただし、他人の写真を勝手に送るのは厳禁！ 写ってる人全員のPNを必ず書いてね。〝天晴賞〟には賞品を進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的に文章入りは不可だよ～ん♡ 送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて折り曲がらないようにするのがベスト！ 〝誘惑賞〟には賞品進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！ 詳細は96Pだ。

【読者創作ストーリー】
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルや登場キャラは、ネオジオならなんでもOK！ 採用者には賞品を進呈。詳しくは106Pを見てね。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。また、あなたの選んだつまらないソフト5つと、そのコメントも募集してるよ！ 詳細は90P。

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集！ ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13文字×30行程度で説明してね。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラ3人と女性キャラ3人の名前を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラなら誰でもOK！ カラーイラストつきのハガキも待ってます♡

【格ゲー目安箱】
格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。最強のNFゲーマー陣がきみの質問にバッチリ答えてくれるぞ！
これで、脱初心者ゲーマーだ！

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先まで送るのだぁ～！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月月末です。

**宛先**
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

## オープンテラス

NF9月号にあった「クラウザーの額の傷はジェフのパワーウェイブでついた」、という状況を推理してみた。その1、避けようとしてコケて額に当たった。その2、パワーウェイブが弾いた石が額に当たった。その3、パワーウェイブといってパワーゲイザーを出した。さぁ、どれでしょー?? ●PN=かはらさりな（東京都）／編集部でも話題になったなぁ、これ。やっぱ、その3かな?（編）

# 新作ソフト発売予定リスト

8月25日現在

| タイトル | メーカー名 | ジャンル | 容量 | 発売日 | 価格 | 開発状況 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **◆MVS** | | | | | | |
| QP | サクセス | バラエティ | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 85% |
| パルスターブラスト | SNK | シューティング | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 無回答 |
| 幕末浪漫　月華の剣士 | SNK | 格闘アクション | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 無回答 |
| **◆NEO・GEO** | | | | | | |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | SNK | 格闘アクション | 460M | 9月25日発売予定 | 32,000円 | 無回答 |
| パルスターブラスト | SNK | シューティング | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 無回答 |
| 幕末浪漫　月華の剣士 | SNK | 格闘アクション | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 無回答 |
| **◆NEO・GEOCD／CDZ** | | | | | | |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | SNK | 格闘アクション | — | 10月30日発売予定 | 6,800円 | 無回答 |
| パルスターブラスト | SNK | シューティング | — | 発売日未定 | 価格未定 | 無回答 |
| 幕末浪漫　月華の剣士 | SNK | 格闘アクション | — | 発売日未定 | 価格未定 | 無回答 |
| **◆セガサターン** | | | | | | |
| サムライスピリッツ天草降臨 | SNK | 格闘アクション | — | 10月2日発売予定 | 5,800円/7,800円 | 無回答 |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | — | 発売日未定 | 価格未定 | 無回答 |
| ティンクルスタースプライツ | ADK | シューティング | — | 秋予定 | 価格未定 | 65% |
| SNKファン-CD餓狼伝説編(仮) | SNK | バラエティ | — | 発売日未定 | 価格未定 | 無回答 |
| **◆プレイステーション** | | | | | | |
| マネーアイドル・エクスチェンジャー | アテナ | パズル | — | 10月発売予定 | 5,800円 | 80% |
| マジカルドロップIII～よくばり特大号!～ | データイースト | パズル | — | 10月30日発売予定 | 5,800円 | 90% |
| サムライスピリッツ剣客指南パック | SNK | 格闘アクション | — | 発売日未定 | 価格未定 | 無回答 |
| サムライスピリッツ天草降臨 | SNK | 格闘アクション | — | 発売日未定 | 価格未定 | 無回答 |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | — | 発売日未定 | 価格未定 | 無回答 |
| SNKファン-CD餓狼伝説編(仮) | SNK | バラエティ | — | 発売日未定 | 価格未定 | 無回答 |

●価格はすべて税別になっています。
尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※ネオジオCDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。
※サターンの欄で価格が2つあるものの2つ目の価格は〝お買い得セット〟の値段です。

## ♥ユーザーの声♥

なんか『ネオ・ボンバーマン』って、全然ウチの近所のゲーセンにあるんですけど…。最初はロケテかなー、なんて思ってたんですけど、何にも注意書きないし、いつまでたっても置いてあるし、やっぱりどう考えても発売されてるとしか思えないんですが。
でもいつまでたっても新作発売予定リストから消えないし…。実際どうなんですか?
●PN／真吾といえば豪将軍　(東京都)

結論からいってしまえば、『ネオ・ボンバーマン』は現在、ゲームセンターに出まわっています。
編集部内でもかなり前から目撃者がおり、読者の方からも目撃例が多数寄せられていたのですが、ハドソンやSNKからはそんな話は聞いていないし、念のため確認してみても「出てません」ということで、編集部としても「うーん」と首をひねっていたのですが。
しかしこういった意見があまりにも多いので、今回改めてハドソンさんの方に確認してみてもらったところ、なんと5月1日に発売していることが判明。
これにはさすがに編集部もア然。毎月電話で確認してたのになぁ…。
頼みますよぉ、ハドソンさん。

『KOF'97』、もちろん家庭用でも隠しキャラ、使えますよね? あと家庭用でラスボスは使えないんですか?
カセットとCD、どちらを買うべきかの参考にしたいので、どうか教えてください。
●PN／壬無月ザクレ郎　(愛知県)

とりあえず、カセット版では使えます。CD版はまだ分かりませんが、ほぼ確実に使えるとみてよいでしょう。
ラスボスに関しては、カセット版は使えませんが、CD版はまだ未定です。
というか、CD版に関する情報は、発売日と価格以外はまだこちらに入ってきていないのが実情です。
もちろん情報が入りしだい本誌に掲載していきますので、いましばらくのお待ちを。

## こんなゲームあったらいいな

2000年1月、発売されるSNKの格闘アクション新シリーズ。パワーファイターからイロモノくんまで、多彩なキャラクター。魅惑の必殺技、ロック&ブルース魂バリバリのテーマ曲。
そして、お約束のかくし乱入キャラは誰あろう、伝説の狼テリー・ボガード!! 当然、ステージはサウスタウン。
走り回るサルと犬、洗濯物かかえて見物するカーン兄妹、踊るダックも可。
1年間の修行をつんだ私は、おおみそか、除夜の鐘を合図に電源ON。21世紀の夜明けをテリーと2人で迎えるの♡
あとはもう負けてもかまいません。マジで。
●PN／とむ・ちゃぺ・くん。　(青森県)

ドリーム入りまくってますな。つーか、結局テリーと21世紀を一緒に迎える、というのをやりたいんだね。好きな人と一緒に迎える新世紀。いいねえ、浪漫だねぇ、月華の剣士(←関係なし)。
21世紀の夜明けか…。意外と近いんだよね。なんと、あと3年ちょっとしかない。やはり新世紀を感動的に迎えるには、今から色々準備をしておくことが重要なのか?
でも結局、会社で21世紀を迎えちゃいました、なんてオチだったら悲しいぞ。っていうか、夢なら早く覚めろって感じ。あ、今も似たようなもんか(連泊8日目突入)。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵　便　は　が　き

112-□□

東京都文京区水道　2－13－12
SKビル202

（株）芸文社
# ネオジオフリーク編集部
10月号プレゼント係　行

| 希望プレゼント番号 | |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 氏名（フリガナ） | 年齢　　歳<br>性別　男・女 |
| 住所　〒□□□-□□<br>都道府県　　市区郡 | |
| | |
| 電話番号 | 職業　中学生　大学生　社会人<br>小学生　高校生　その他（　　） |

# ネオジオフリーク10月号プレゼントはがき

**●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pを御覧ください。**

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

2. 今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

3. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　　　　　　　）

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

# 天晴

KOFのコスプレが増えて夏を実感したかと思いきや、もうすでに秋の気配…。涼しくなることはいいことだけど、天晴はいつでも完全燃焼だ！　やーってやるぜ!!

## 麻宮アテナ



●PN／桜花雨竜（山口県）
こちらは'97版のアテナちゃんだ！　今年は念願のフレアースカートでの登場だったけど、厚手のタイツに覆われていてパンチラはなりませんでした。世の男性アテナファンよ、ともに泣こうぞ！　さめざめ…。

## クリス&シェルミー



★PN／クリス＝ラッコ＆シェルミー＝ぐりこ（大阪府）
おおっ！　新キャラの２人ですな。しかも、色がアレってあたりが、皆さんゲームやってますな！　その次に出てくる人もよろぴくね♡　しかし、シェルミーのスカート、超色っぽいぜ！　先取りってことで天晴賞進呈！

## ユリ・サカザキ



●PN／森　美那（東京都）
'97でも元気いっぱいなユリちゃんです。テカテカのスパッツがいいですな！　このユリ嬢は現在エデットチームを組んでくれる人を募集中とのこと。もし、イベントで見かけたら声をかけてみよう！

## スター＆ハイプリエステス



●PN／スター＝いりなみ葵＆ハイプリエステス＝そのあくゆう（神奈川県）
イエーイ！　マジドロだ♡　なかなかセクシーなスターちゃんですな。しかし、カワイイキャラいっぱいいるのに、投稿少ないんだよな、トホホ…。

## 矢吹真吾



●PN／にゃんぴーず清水（愛知県）
こちらも新キャラの真吾くんですな。気合いの具合がなかなか雰囲気出てていい感じィ。まあ、唯一普通の人だからね、気合いは人一倍ないと。なんちて（笑）。でもそんな彼の魅力にクラクラの人が編集部にも…。

## 幻十郎＆ナコルル



●PN／幻十郎＝○○きおさむ＆ナコルル＝緋之薫（埼玉県）
ゴージャスなナコルルと渋めな幻十郎ですな。なかなかキャラクターの特徴が出ているのがグー！　おや、この組み合わせってナコルルの最終戦…。

## 私、凝ってます♡

なんだかんだと続いておりますちょっと一風変わったコスプレ物を紹介する『私、凝ってます♡』のコーナー。今月も元気にいってみましょうか！

今月の凝ってますさんは、青森県にお住まいの主婦・三和史子さんの作品。これはアイデア賞というべきでしょう。人形にコスプレをさせるとは。しかもできがイイぞ！

特に女の子はお見事の一言につきますな。細かいところまでしっかり再現してあるのだ。京と真吾のガクランは既製品を使用したとのことですが、その他はすべて手作りとのこと。さすがは主婦、手先が器用！

しかし、京と真吾はちゃんと男の子の人形なのに、なんで庵だけ女の子の人形なんでしょうか？　人形がなかったとか？　はて？

今回のようなものも、もちろんOKなので、いろんな凝ったコスプレ物の写真を送って下され。送り先は天晴コーナー内『私、凝ってます♡』係まで！　投稿待ってるぜ！



# 3パーセントの誘惑

●PN／草薙けふ（大阪府）
真吾スゲー楽しいよな！　あの動きとかしゃべり方とか…。いまいちイケてないとこがまたいい味出してるんだよな。とりあえず、1戦1回は挑発するしか!!




●PN／丑三酉丸（奈良県）
ガルフォードとパピィは相変わらず仲よしじゃのう♡　あっしもこんな便利でカワイイペットっていうか相棒、欲しいよ〜。




●PN／九頭巳佳弥（大阪府）
きっと京のためにネオジオ買った人って多いんだろうな。しかも例のBOXのためにCD本体を買った人が…。



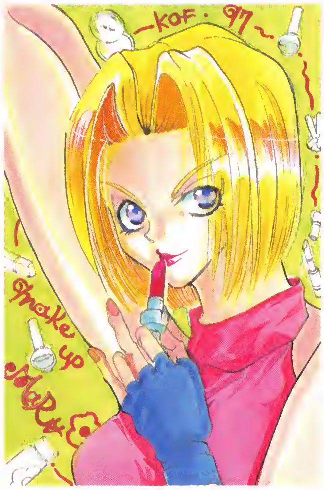




●PN／KOU（広島県）
おおう、天外魔境真伝の絹だぁ♡　マジで続編出ないかな？　こいつはやっぱしハドソン様に祈るしか!?

●PN／餓流志亜かおり（埼玉県）
やっぱしハートのチョーカーがポイントかな？　なんてったって「ケンカが強いうえにお・と・こ・ま・え！」な彼だからね。



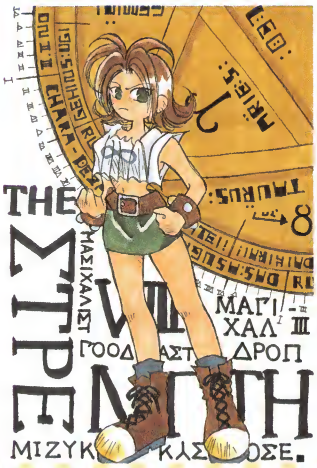



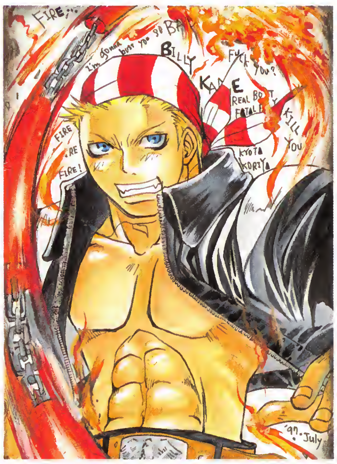

●PN／亜熱夏央（埼玉県）
お色気いっぱいのマリーちゃんだ♡　イェーイ！　あっ、化粧直しの途中でしたか？　こいつは失礼いたしました。




●PN／砺波怜央（奈良県）
制服姿がりりしいレオナじゃのう♡　腹出しルックもいいけど、こっちの姿でも闘って欲しいかも…。

●PN／楠瀬瑞姫（愛知県）
ストレングス、カワイイよな！　やっぱオヤジとガウガウセットが好きッス♡
個人的に10年後が楽しみ♡




●PN／氷屋叶太（滋賀県）
ファイヤー！　ファイヤー！　勢いあまって紙の端、焦げてるし（笑）。さりげない芸の細かさに脱帽です！

●PN／溝口千智（静岡県）
今年の拳崇…。まったく彼はどうしちゃったんでしょうか？　ロバートと漫才はじめたり、肉マンやピザマン食べたり…。





●PN／喜多野葵（愛知県）
ナコは誰の腕を切り落としてしまったのでしょうか？　せつなそうなナコルルの表情が印象的ですね。

●PN／間ゲンゴロウ（東京都）
今年のちづる一応人並みになってるそうじゃぞ。まあ、'96と同じだったらかなりヤバいって（笑）。ボスだったわけだしね。







●PN／葉月彬（神奈川県）
月華の剣士カラーイラスト１番乗り♡　幕末という時代設定もいいし、なかなかいいキャラぞろいだしゲーム楽しみだよね！

●PN／八尾トメ（大阪府）
今年のイオリンは大変なことになってるよね。ちと怖いあの人、誰かなんとかして!!　特にゲージ横の顔が、ヒィィィィー!!






●PN／掛川さきと（神奈川県）
こっ…こいつはもしや「出ておいで、僕の炎」でしょうか？　これ以上は大人の事情というやつでまだ秘密なのだ（笑）。




●PN／髙天亮牧（宮城県）
この彼岸花はやっぱりあのお方のためのものなんでしょうか？　でも、KOFでは生きてるしな、複雑だのう。




●PN／如月海（兵庫県）
カレンダーが5、6月で止まってるとな？　ってことはあのレア物カレンダーを手にいれたんだね。おめでとう！

## 今月の誘惑賞




★PN／霞屋もとい（福島県）
今年のベニーすごいよね！　超絶カッコイイよ！　特にエレクトリッガーがたまらんぜ！　あれで一体どのくらいのギャルの心をゲットするんでしょうかね？




●杉本めぐみさん（滋賀県）
いや～、祭りの季節だね！　その天狗の面はやはりあのお方の所持品なんでしょうかね、やっぱり（笑）。

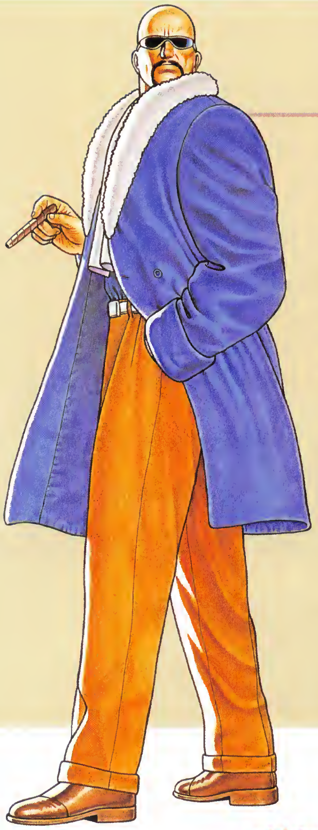



●PN／菊池翔一（鹿児島県）
兄弟そろって64出場おめでとう！　って感じだね。でも火月やっぱ兄貴より弱いのかな？　いや武器の設定だけなんだけどね、う～ん、ちと不安…。

# ボスキャラ列伝

格ゲー、アクション、シューティング…。あまたあるネオジオゲームに登場するボスキャラを紹介していくコーナー「ボスキャラ列伝」。
今回は『龍虎の拳2』のボスキャラ「Mr.ビッグ」を紹介するぞ！





## Mr.ビッグ PROFILE

名前：本名不明
誕生日：7月4日
年齢：33歳
身長：187cm
体重：81kg
血液型：B型
国籍：オーストラリア
職業：サウスタウンのある組織の幹部
最終学歴：不明
好きな食べ物：キャビア、フォアグラ
嫌いな食べ物：安物の食い物
好きな異性のタイプ：俺の心の隙間をうめてくれる女だ
尊敬する人物：なし
ライバル：最近組織内でのし上がってきた若造
好きな言葉：狼は生きろ豚は死ね
好きな音楽のジャンル：ブルース

## Mr.ビッグ ～龍虎の拳2

### ストーリー

サウスタウンを支配する組織の一員であるMr.ビッグ。組織内ではギース・ハワードと同格で、それゆえに対立もしている。
彼は過去に参加した戦争中に、ある部族から棒術を教わっており、ゲーム中でもその棒術を主体に闘う。
『龍虎の拳』でユリを誘拐した張本人。『龍虎の拳2』では、ある人物から届いた1通の招待状によって「キング・オブ・ファイターズ」と呼ばれる闘いに巻きこまれることになる。




ギースを倒したMr.ビッグ。もはやサウスタウンに敵はいないのか？

### 強さの証

#### 検証1 攻撃力

通常技や必殺技の攻撃力は並。特に威力の高い必殺技があるわけでもなく、いたって平均的といえる。超必殺技も他のキャラと比べて特に強力ではない。ただ、隠し必殺技のライジングスピアが、なんらかの技をガードさせたあとに決めるという、はめっぽい使い方をすると強力ではある。

#### 検証2 防御力

防御力はこのゲームの中で1、2を争うほど高い。調べてみたところ、リョウの気力MAX状態の虎煌拳でユリなら5発で死亡、テムジンなら残り体力ードット。しかし、ビッグは5発食らってもまだ少し余裕がある。これはジャック・ターナーとほぼ同じなのだ。

#### 検証3 スピード

移動スピードは平均よりも少し下。ユリなどと比べるとあきらかに遅く感じる。
ダッシュは、前転しながら相手に近づくようなもの。この転がりダッシュは、相手の不意をつくことができるもののスピードは遅い。
スピードは平均以下といえるのではないだろうか。

#### 検証4 難易度

攻撃力、スピードが平均的で、防御力が高い。総合的に、ボスキャラとしてはもの足りない能力値のビッグ。CPU戦で登場しても、各キャラともに簡単な攻略パターンがあるため、難しさは感じられない。さすがに、投げは7割程度の確率で受け身をしてくるが、難易度は低い方だろう。

#### 検証5 組織力

ギースと同じ組織に身をおいているため、この組織力の評価はギースとほぼ同じになるだろう。
ただしギースと違い、信頼できる部下がいないのがネックになる。一応、ジャックが部下ということになってはいるが、お互い憎み合っている仲では…。

#### 総合評価

平均的な攻撃力とスピード、高めの防御力、CPU戦の簡単な攻略パターン、そして中ボスがいない…。
以上のことをふまえてみると、ボスキャラとしての強さはごく平凡ではないだろうか。『龍虎の拳1、2』どちらでも真のボスキャラではないしね。




5発当ててこのくらい体力が残る。防御力は高いぞ！

### ボスデータ評価表

| 攻撃力 | 防御力 | スピード | 難易度 | 組織力 | 総合 |
|---|---|---|---|---|---|
| C | A | D | C | A | C |

※ボスデータ評価表はS～Eの6段階で評価しており、Sに近いほど優秀です。評価は編集部調べです。

# Mr.ビッグ全必殺技紹介

## ●グランドブラスター

地面をはうように飛ぶ飛び道具。威力もわりと高く、気力がMAX状態のものならほとんどのキャラを6～7発で倒すことができる。気力が少なくなると飛ぶ距離が短くなる。CPU戦はこれを相手の起き上がりに重ねて撃っているだけで勝ててしまう。



おそらく1番使い道の多い必殺技だろう

## ●ドラムショット

棒を構えた状態で突進していき、相手を殴りまくる技。気力が減ると走る距離が短くなる。



この技を当てると相手の顔が腫れ上がるぞ



はっきりいって使えません。無駄な気力の消費は避けよう

## ●スピニングランサー

2本の棒を1本につないで、回転しながら攻撃する技。攻撃する範囲が非常に狭いため使う場面は少ない。この技をガードさせて、ライジングスピアで投げるという使い道が有効的かもしれない。

## ●クロスダイビング

棒をクロスさせた状態で相手に向かって飛んでいく突進技。技が出るまでが早く、飛んでいくスピードも速い。ただし、ガードされてしまうと大きなスキができてしまう。与えるダメージは小さい。



スピードが速いので移動手段としても使えるかも



同じ超必殺技の覇王翔吼拳と比べると威力が低い

## ●ブラスターウェーブ

超必殺技。棒の先から電気のようなエネルギーを飛ばす半分飛び道具のような技。技が出るまでが遅く、さらに画面端まで届かない。使い道は少ないかも。

## ●ライジングスピア

隠し必殺技。投げ扱いの技なのだが、投げ間合いが非常に狭い。もちろんガードすることはできない。投げの間合いに入っていないところで使うと、しっかり気力だけ減ってしまう。



間合いは狭いが連続技にも使える。気合いで狙っていこう

## 登場！ ギース・ハワード

『龍虎の拳2』のボスキャラは一応ビッグということになっているが、ある条件を満たすと若かりし頃のギース・ハワードが隠しのボスキャラとして出現する。

出現条件はいたって簡単？で、一度も負けずに進めばいいのだ。そうすると、ビッグを倒したあとにギースから迎えの車がくる。舞台をギースのオフィスに移して闘うことになるぞ。しかもこのギースがめちゃくちゃ強い！ どのくらい強いかは実際に闘って肌で感じてみて欲しい。

ちなみにビッグを使った攻略を。ジャンプ弱パンチをガードさせて着地と同時に投げる。これだけで倒せるぞ。



ビッグの弱パンチは出ている時間が長いので、ガードさせやすいのだ

## 攻略!! Mr.ビッグを倒せ!

開始直後に比較的グランドブラスターを撃ってくるので、後ろジャンプ～三角跳びをして跳び越す。するとビッグは跳びこんでくるので、着地に投げかしゃがみ強キックでダウンを奪え。以降繰り返し。

また、ビッグの気力がなくなるとパターンが成立しにくくなるので、間合いを離してビッグに気力をためさせよう。その際には自分も気力をためるのを忘れずにね。

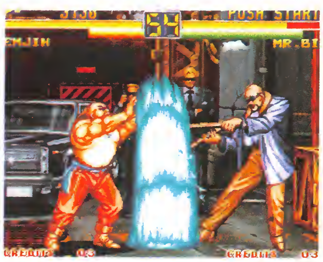
ユリ＆テムジンは写真参照。ジョンは投げの直後にレッグボマーを出す。ダウンを奪ったら、ビッグの起き上がりに再び（早め）レッグボマーを重ねればヒットするぞ。

影二は投げ後にBC同時押し（先端）をビッグの起き上がりに重ねるだけ。極限流4人＆ジョンも同様のパターンが使えるぞ。

ジャックは投げ後に極ナックルパートを出し続けるだけでOKだ。キング、リー、ミッキーは開始直後の飛び道具を垂直ジャンプで避け、立ち弱パンチ連射でビッグを押していこう。ビッグも垂直ジャンプで避け、着地後にドラムショット。ダウンを奪ったら、近距離で起き上がりにグランドブラスターを重ねていけばOK。



4回足払いで転ばし、起き上がりに雷煌拳を2発連発する



パターンから投げ、少し歩いて気弾壁を出そう

NEO・GEO　PS　SS

# ネオジオ家庭用新作ゲーム情報

ネオジオの未来を垣間見るコーナー「ネオジオ家庭用新作ゲーム情報」。ネオジオやプレイステーション、セガサターンなどの家庭用ハードに移植されたゲームの最新情報をお届けするぞ。
今回は、17人の戦士たちが剣を武器に闘いを繰り広げる『サムライスピリッツ天草降臨』と、3機種制覇のパズルゲーム『マジカルドロップⅢ～よくばり特大号！～』を紹介！



PS

プレイステーション

タロットカードの名前を持つキャラクターたちがパズルで熱い火花を散らす『マジカルドロップⅢ～欲張り特大号！～』がついにPSに登場！

## マジカルドロップⅢ ～よくばり特大号！～

| | |
|---|---|
| データイースト | |
| 10月30日発売予定　5,800円 | |
| パズル | |
| NG ROM | ○ |
| NG CD | ○ |
| PS | ○ |
| SS | ○ |
| SS拡張RAM対応 | × |
| 2人同時プレイ　スペシャルモード　おまけモード | |

### PSオリジナルのおまけモードはキャラクターたちのグラフィックを観賞できるぞ！

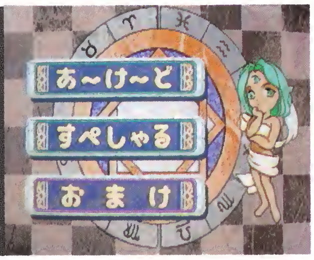
このPS版でNG、SSと合わせて3機種制覇することになった『マジドロⅢ』。
SSに遅れて登場となったが、PS版にはオリジナルのモードが多く追加されているのだ。



PS版ではオリジナルのアニメーションが流れるぞ！

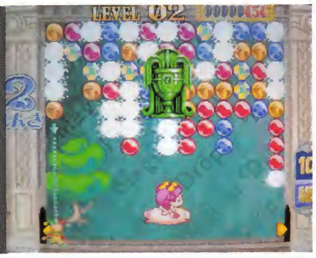
### すぺしゃるモード

このすぺしゃるモードは、基本的に業務用のものと同じモードを、PS版独自のアレンジを加えて遊べるようにしたもの。
業務用でお馴染みの「ストーリーモード」は「おはなしモード」になり、対戦中のキャラクター同士が会話をする演出シーンがはさみこまれている。ゲーム中にいきなりキャラクターたちが話しはじめるさまは、見ていて微笑ましいぞ。




対戦モードはすぺしゃるモードに含まれているのだ

「すごろくモード」はゲーム中のイベントや対戦中のルールなどが違うものになっている。例えばマスに止まった時に、ドロップがバラバラに落ちてくるミニゲームが用意されていることなどだ。
「たいせんモード」はすぺしゃるモード専用のモードで、人対人で対戦をするというもの。PS版では、対戦の条件を設定できるようになっている。特殊効果を持つドロップがたくさん出てくるようにしたり、無制限の一本勝負をしたりできるのだ。設定によっては、初級者が上級者に簡単に勝つことができるぞ。
ちなみにアーケードモードでは、NG版と変わらないルールで「すごろくモード」や「ストーリーモード」が楽しめるぞ。




もちろん〝元祖〟業務用のルールでも遊べる




新しいルールは6種類以上！マジドロを極めろ！



おはなしモードではキャラクターがしゃべるしゃべる

### おまけモード



ファン垂涎モノ。イラストはどれも美しいぞ

PS版最大の特典は、この「おまけモード」だろう。おまけは「アトリエ」と「スタジオ」の2つがある。
まずはアトリエ。これは、ゲーム中に使用されているものはもちろん、キャラクターデザイナーが新たに描きおろしたものを含んだ、100点以上のグラフィックを見ることができるモードなのだ。おしめがかわいいサンの他、色っぽいワールドの姿などがいつでも楽しめるぞ。
スタジオは、ゲーム画面の背景のアニメーションと、キャラクターたちのボイスが一緒に楽しめるモード。スターの「らぶらぶです～♡」やエンプレスの「じょおうさまとお呼びーっ！」など、耳に残るアノ声をいつでも聴くことができるのだ。
まさに『よくばり特大号！』って感じだね。

**SS**

## セガサターン

SSでは、数々の特殊動作と新キャラクターで話題になったサムライスピリッツシリーズ、『サムライスピリッツ天草降臨』が登場！ではいってみよー！

# サムライスピリッツ 天草降臨

### 拡張RAM対応のクオリティの高い移植度がウリ オプションも充実しているぞ！

| | |
|---|---|
| SNK | |
| 10月2日発売予定　5,800円 | |
| 拡張RAM同梱版　7,800円 | |
| 格闘アクション | |
| NG ROM | ○ |
| NG CD | ○ |
| PS | × |
| SS | ○ |
| SS拡張RAM対応 | ○ |
| 2人同時プレイ　プラクティスモード | |

SS版の特徴は、拡張RAMを使用することによって、かなり業務用に近い状態のなめらかな動きでゲームができることだろう。

この『天草降臨』も例にもれず拡張RAMに対応しており、拡張RAMを使うことによって、ゲーム中のキャラの動きなどのスローダウンを防いだりできる。これはPSにはない特権だろう。

オプションメニューはNGCDのものを基本としているが、その他にSS専用のサターンオプションが用意されている。このオプションで、ゲーム中のデモのカットや、キャラクター選択画面の簡易化、キャラクターのボイスやBGMの音量調整ができるのだ。

このうちキャラクター選択画面の簡易化は、通常、キャラクターのグラフィックが登場してキャラ選択するところを、文字だけの選択画面にすることができるというもの。ロード時間が短くなるので、対戦する時などに便利だろう。

その他、技のコマンドが一覧表になって画面に出るモードもある。

また練習用モードのプラクティスモードでは、練習台のキャラの行動パターンを設定できるようになっている。これによって、ジャンプさせたり、ガードをさせ続けたりすることができるぞ。



SS版では体力メーターが透けるものになっている




シンプルなキャラ選択画面。ちょっと寂しいけどね…




技コマンド表はもう不要!? ゲーム中にいつでも見られる




キャラの行動とガードのやり方をそれぞれ3種類から選べる

**PS**

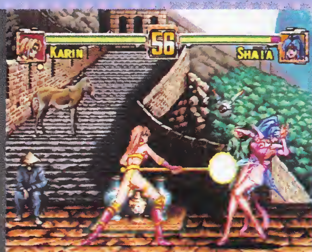
## 続報！エンディングがいきなり見られる！

# 超人学園ゴウカイザー

エンディングを簡単に見ることができる裏技、ダイレクトエンディングが発見されたぞ！これを使えば、ゲームをクリアできないへたっぴさんでも大丈夫！

その他にも、CPU同士の対戦を見ることができる観戦モードへの入り方も分かったぞ！CPUの闘いを見て、対戦の参考にしてもいいかも。

| | |
|---|---|
| アーバンプラント | |
| 発売中　5,800円 | |
| 格闘アクション | |
| NG ROM | ○ |
| NG CD | ○ |
| PS | ○ |
| SS | × |
| 2人同時プレイ　3Dステージモード　ミニキャラモード　観戦モード | |




CPU同士が勝手に闘う。意外な連続技が見つかるかも




成功するとこの場面に。この後エンディングが流れる

| | |
|---|---|
| ダイレクトエンディング | スタート画面で○×△□ボタンを同時に押しながら、スタートボタンを押す。（L1／L2／R1／R2を同時に押すことでスタッフロールを一時停止。他のボタンを押すとロール再開） |
| 観戦モード | モードセレクト画面で「1PVS2P」にカーソルを合わせ、L1／L2／R1／R2と方向キー←を押しながら○ボタンを押す。 |

# 安井邦彦の遊びは終わりだ!!

—ROUND15—

## 大好評の『おヤ御』今月はスペシャル版だ!!

庵に関する質問を、役を演じる安井氏自ら答えるコーナー、『おヤスイ御用だ！』略して『おや御』。告知し続けて約半年…やーっとこのスペシャルを実現できました！
しかも今回は拡大版ということで、庵に関する質問だけでなく、安井さん自身についての質問にも答えてもらったゾ！



### 怒濤の質問集 まずは『八神　庵編』だ！

皆さん、こんにちは。安井邦彦です。夏の疲れを吹き飛ばすこのスペシャル！　さあ、はじめましょう！

**Q'97の暴走庵、初めて見た時どう思いました？**
**（栃木県：山吹慎吾）**

A『おや、まあ、あら!!』と思いました。

**Q暴走庵の声ってどういう風に収録したんです？　直立不動では出せない声ですよね…。**
**（長野県：田口かずえ）**

Aうーん…。実は僕もよく覚えてないんですよ。気がついたら終わっていました。…怖いですねー。

**QNEO・GEO DJ STATIONに収録されていた、庵子先輩と京くんのラブシーン、大ウケでした。あーいうのって、やっぱ見つめ合ってセリフをいうんですか？**
**（広島県：山内ひろみ）**

Aええっ、あれってラブシーンだったんですかあーっ!?　知らなかったあーっ！
相手の顔を見ると殴っちゃいそうなので、台本見てやってましたよ。いや、庵がね…。

**Qもし庵がプータローをやめて職に就くとしたら、どんな職業が似合うと思いますか？**
**（神奈川県：K.O）**

Aその答えはたったひとつ。彼の職業は七曲署ならぬ八曲署の新米刑事！　ニックネームは『ジーパン』ならぬ『赤パン』！　「拳銃よこせッ！拳銃ッ！」バーン!!「ハッハッハッハーッ」

**Qいろんなうわさがある庵の妹なんですが、安井さんはどんな人だとイメージされますか？　また、庵とはどういう兄妹関係なんでしょう？**
**（神奈川県：安済都萌子）**

A思い浮かぶのは、非常にデリケートな女の子。少し病弱で、生き物や自然をこよなく愛し、『命』というものを何よりも大切に思うような…。
庵はそんな妹が愛しくてたまらない。そして何があろうと、ガラス細工のようなその少女を守り抜くのです…！

**Q庵は京の彼女・ユキのことをどう思っているのでしょう？**
**（山口県：櫛名田雪）**

A『俺の目の前でルーズソックスを履いたら殺す』

**Q庵にとって『草薙　京』はどういう存在なんでしょうか？**
**（福岡県：荒井幸江）**

Aすべての怒りのはけ口。まァ、サンドバッグみたいなもんネ。あーッ！　京ファンの皆さんごめんなさい！

### そして『安井邦彦編』その素顔に迫る！

**Q『長距離恋愛ごっこII（※）』での安井さんの相手って、結局誰だったんですか？　も、もしかして野中さん!?**
**（東京都：川上美智子）**

A実は誰だったか僕もよく覚えてないんですよ。でも、絶対に野中っちじゃなかった。それだけはいえる。

**Q安井さんは庵のコスプレしないんですか？　ぜひ見たいんですけど…。**
**（鳥取県：たかっち）**

Aしませんよォ、そんなの。庵に殺されるもの…。

**Q『月の狂炎』大好きです！今後歌を歌う予定あります？**
**（福井県：海上拓海）**

Aこの間もう歌っちゃったの。詳しくは131ページを見てね。

**Qネオジオゲーム以外の安井さんのお仕事を教えて下さい。**
**（山形県：八神りんり）**

Aいろいろあって迷うんですけど、とりあえずひとつだけ。ソニーピクチャーズエンタテイメントから出ているビデオシリーズ、『ダークスカイ』というアメリカのドラマで、ある秘密組織の保安局長、フィル・アルバノという役をやらせてもらってます。もちろん吹き替えです。なお、この人は回が進むほど活躍しますよ。

**QKOFで、安井さんがチームを組みたいキャラって誰？**
**（福島県：姫野リカ）**

Aやっぱり露出度からいって舞ちゃんかな？　次がヘソ出しのブルー・マリー。でもちょっと上着を脱いでくれればちづるちゃん…。なんてエッチなんでしょう！

というわけで、今回はここまで。もっと誌面が欲しかったなぁ。ではまた次回！

### 安井邦彦 YASUI KUNIHIKO PROFILE

やすいくにひこ
誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：4～5年
〈声優としてのキャリア〉
ネオジオゲームキャラ：八神　庵（KOF'95、'96、'97）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」他
海外ドラマ・映画：「ER　緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他



八神　庵／『The King Of Fighters '97』
©SNK 1997

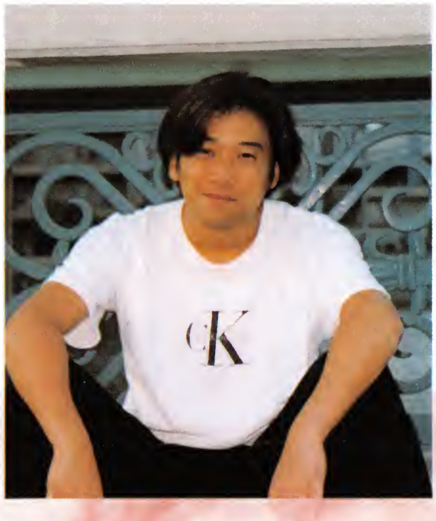
**PRESENT FOR YOU!!**

安井邦彦サイン入り八神　庵ポスターを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。
〒112 東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「遊びは終わりだ!!　10月号」係
締切りは10月9日必着。発表は12月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。
8月号の当選者は、京都府の望月香里さん。おめでとう！

※東京駅のホームで、別れを惜しむ遠距離恋愛カップルを演じること。関西在住の声優さんを東京駅まで見送る機会が多いため、KOF声優陣の間で流行っているらしい。本誌6月号で安井さんが相手の声優さんを明かさなかったため、ファンの間で話題に。

# 野中政宏の へへ、燃えたろ? 第3回

燃えさかる炎の貴公子(なんだかなぁ)・草薙京を見事に演じきる野中政宏の、元気いっぱい連載コラム！
今回は、矢吹真吾を演じる子安武人さん、ユキ役の小島朋子さんとの出会いや、八神　庵役でおなじみ、安井邦彦さんとのちょっぴりプライベートな話題をご披露しま〜す。
今月も、…(ため)…燃えるぜっ！



## 京とともに燃えた季節 野中政宏が語る夏の思い出

### 最愛の恋人選出！ ユキ役・小島朋子さんの意外な特技は…

ＫＯＦの熱い夏、楽しかったかい？ 僕も時々やってますよ、'97。演出もこっててゲーム自体もイケてるんだけど、なんといっても京くん、カッコイイよねぇ。ホレ直したね(笑)。

みんな、草薙の神拳で対戦相手をボッコボコにしてくださいね！ 僕は…練習からはじめます(苦笑)。

6月の『ユキ役声優オーディション』、みんなの中にも応募した人いるんじゃないかな？ 声優志望の人は、これにこりずにがんばってくださいね。

あの時のオーディションは、今思い出しても大変だったな。とにかく、出場した16人のやる気、熱意、緊張…すべてが伝わってくるんだ。いつの間にかこっちまで緊張してきてさ(笑)、審査が進むに連れて肩もこってきて…。

そんな中、見事ユキ役をゲットしたのは、肩モミが得意という小島朋子さん。今考えるとなかなかタイムリーだよね(笑)。

あ、でも小島さんの名誉のために断っておくけど、審査は本当に厳正なものでした。あの時安井さんがいってたように、『最後はユキという役に合うかどうか』で決まったと思います。

何はともあれ、小島さん、今度僕の肩をもんでくだ…もとい！ 京とユキを日本一のカップルに育てましょうね。

それから、みんなにお礼をいいたいのだ。ライブの時、約束通り大合唱してくれて、どうもありがとう！ みんなの声が聞こえた時は、飛び上がりそうなくらい嬉しかったよ。また機会があったら、ガンガン盛り上がろうぜッ!!

### 仕事後に2人でお食事 安井さんいきつけの店で未知の味に挑戦！

先日ＫＯＦの仕事で、子安さんと安井さんに会いました。子安さんとはほとんど初対面みたいなものだったので、ちびっと緊張しました(笑)。でも、とてもいい人でしたよ。すぐに打ち解けてくれて。

ただ先輩声優の子安さんに、『京の後輩役』だからといって、何かと立ててもらったのには恐縮しましたけど。

そのあと安井さんと2人で晩ご飯を食べにいきました。へへ…いいだろ？ ちなみに何食べたと思う？ なんと！

鳥の刺身!! 安井さんが肉も野菜も生が好きなのは知ってたけど、まさか『鳥の刺身』を出す店があるとは…。さすがは安井さんのいきつけの店だ…！

さて、この鳥の刺身。ささみを表面だけ軽く焼いて、中身は本当に生。味はいわゆる和風の味つけ。仕上げにキザミ海苔をパラパラ。ワクワクしながら、ひと口…。

うんめぇ〰〰〰〰〰っ!! す〜んごく美味しいんだ、これが！ これなら『肉も野菜も生が一番』っていう安井さんのポリシーも分かる!!

他にも『ささみのユッケ風』とか、他の店では食べられない、マジで美味しいモノをお腹いっぱい食べました。いや〜、満足、満足！ 安井さん、どうもありがとうございました。

### 別れのホームといえば遠距離恋愛ごっこ！ しかし男2人となると…

さてと、美味しいものをたらふく食べて、ビールも飲んでいい気分。関西へ帰る僕を、安井さんは東京駅のホームまで見送りにきてくれました。

こうなったら、何か『スペシャル』なお礼をしなきゃ…。ふふ…。そう！ すればやる事はひとつ。『遠距離恋愛ごっこＰＡＲＴⅢ』だーっ!!

ＰＡＲＴⅠ、ＰＡＲＴⅡはとりあえず男女のペアで演じたけど、今回は男同志で、しかも2人っきり…。

「安井…さん…」

「の…ながぐん…」

だぁぁぁぁーっ!! んなワケないでしょっっ!!

現実は、安井さんに重ね重ねお礼をいって、さわやかにお別れしました。

ＰＡＲＴⅢはちゃんと女の子としましょうね、安井さん。

さてと、そろそろラジオドラマがオンエアーされる時期だよね。詳しい内容は本編を聞いてのお楽しみということにして…、ここでみんなに約束します。今年『燃える男、草薙　京』は、灰になるまで燃えてみせます!! 今、僕は台本読んでやる気満々なんだ。

2ヵ月連続の今年のラジオドラマ。ＣＤも含めて、期待して待っててくれ！

ではでは、また。



草薙　京／『The King Of Fighters '97』
©SNK 1997

## PROFILE

野中政宏（のなかまさひろ）

誕生日：10月15日　出身地：広島県　血液型：A型
趣味・特技：モータースポーツ観戦、ドライブ、キャンプ、パソコン通信
担当ネオジオキャラとゲーム名：草薙　京（KOF'94、'95、'96、'97）／首斬り破沙羅（サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
その他の仕事：OBC（ラジオ大阪）にてニュース番組担当、FM守口にてDJ、CMのナレーションなど

## SPECIAL PRESENT!!

野中政宏のサイン入りメディアホルダーを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、
〒112 東京都文京区水道2－13－12
SKビル202号
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「へへ、燃えたろ？　10月号」係まで。
締切りは10月9日必着。発表は12月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので予めご了承下さい。
8月号の当選者は愛知県の多田幸佑さん。おめでとう！

生駒治美連載 vol.17

# 碧い砂時計

## 暑い夏の終わりは KOF'97の ラジオドラマで…



ブルー・マリー／『The King Of Fighters'97』©SNK 1997


**生駒治美** いこまはるみ

2月5日生まれ／大阪府出身 A型／B80・W58・H86／趣味はコンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、ダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは、『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『KOF』のブルー・マリー、『龍虎』『KOF』のキングなど多数。

その他、TVアニメ『こどものおもちゃ』、ラジオドラマ『HAPPY BOY』などでも活躍中。




東京・表参道にて

### 今回の収録はKOFのドラマ！ 新しいお仲間に会えるのが楽しみ

線香花火の火玉があっけなく落ちるかのように、夏が終わった。暑さに振り回されただけで、実に寂しい。まぁ、仕事で楽しませてもらっているから、よしとするか。

というわけで、今回は8月頭に『KOF'97』のラジオドラマ録りがあったので、その時の話をするね。

また楽しいお仲間がわんさか集まって、お祭り騒ぎだ!! といきたかったのだけれど、ストーリーがDJステーションのようなお笑いじゃないので、みんなちょっぴりナーバス。当たり前か…。

でも今回から、石井さん演じる山崎や、子安さん演じるニューキャラの真吾くん、公開オーディションで見事京の彼女のユキちゃん役を射止めた小島さんにも会えるということで、楽しみだったのだ。

### マイクのまわりをぐるぐる… ラジオドラマ名物『回転焼き』!?

KOFの主役陣は朝から気合いを入れて、あの千葉さんの素晴らしい指示のもと、録りが進行していたらしいが、私は今回初出場のマリーで、出番がちょろっとだけのため昼入りだったのだ。

ちょうど正午に顔を出すや否や「お昼にしまーす」と言われて、いきなり仕事より先にカレーを食べてくつろいでしまった。皆さん、申し訳ない。

午前中に録りを終了したユキちゃんは緊張しないたちのようで堂々と演じて、ほくほく顔でカレーをほおばっておりました。

そして子安さんはというと、やたら声がでかくてすんごい迫力。台風の目のようにみんなをひきずり回していましたよ。さすがであります。

が、しかし、今回も『回転焼き』だったのだ。

ここで、ちょっと説明しよう！ 『回転焼き』というのは、たい焼きに似た…って、違う！

まぁ、私が勝手に呼んでいるだけなのだが、スタジオ内で実際に移動しながら録るやり方で、なおかつマイクが中央に寄り集まっているので、声優さんはマイクの前をぐるぐる回りながらしゃべるので、回転。そんでもって、演技で燃えろという意味も込めて、私は『回転焼き』と呼んでいるのだ。以前、サムスピのラジオドラマの収録の時に、ガルフォード役の小市さんがこの状況を見て、「どうしてみんな回っているんですか?」と名言をはいたぐらいだ。

### すごい展開と迫真の演技… そのころ私は1人落ち着ける場所へ

確かに移動しながら収録した方が、聞いた時に臨場感があるし、感情も込めやすい。しかし台詞の多い人は、いちいち覚えていられないので大変だ。私は今回、少々の移動だけだったのでよかったが、慣れない舞ちゃんはスタジオ内をさまよっておりました。

KOFも『回転焼き』法で声優陣頑張りましたので、聞く時に思い出して浸ってみて。ちなみにマリーは部屋の中でうろうろしているのが伝わるはず。

というわけで、何とかマリーのシーンも無事終了し、いよいよ話は凄い展開へと進んでいく。山崎役の石井さんの不気味な演技に一層拍車がかかり、そして庵の迫真の演技がスタジオ内を騒然とさせていたそうな。

うひゃー、ちゃんと聞いときゃよかったね。って、あんた聞いてなかったのかい?

いや、あの、その一、心が落ち着けるところへ…ちょっくら。みなしゃん、すみませーん(あとでみんなにいじめられたのはいうまでもない。特に石井さんのつっこみは怖いぞ!!)。

### PRESENT

生駒治美のサイン入りテレフォンカード（ナコルル&リムルル）を抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「碧い砂時計 10月号」係まで。

締切りは10月9日必着。発表は12月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。8月号の当選者は、千葉県の小林佳奈さん。おめでとう!!

### 生駒治美のなんでも質問箱

**Q** 生駒さんはご自分のことがファンの間でネタになっているのを見てどう思われますか? また、生駒さんが演じているキャラがネタにされた時はどうですか?
（埼玉県／Y. S. NAVY）

**A** 自分の演っているキャラはもちろんのこと、私事が話題になっているのは嬉しいね。読者欄なんか、けっこう気にしてチェックしてるのだ。

馬鹿、なんて言われたらちょっと殴ってやる！って思うけど、基本的には温和でとても心の広ーい人間なんで、みんなどんどんネタにしてね。フフフ…大丈夫だから…。

※『生駒治美のなんでも質問箱』への質問を募集します。生駒さん本人のことやキャラに関することなど、聴きたいことをハガキに書いて送ってね！ 待ってます♡

# ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 アレンジサウンドトラックス 収録インタビュー



切々と歌い上げる安井さん。気合いも充分だ

## シリアスありお笑いあり！ KOFファンに送る 珠玉の1枚の収録現場は…!?

去る8月3、4日の2日間、東京某所にて『KOF'97　アレンジサウンドトラックス』の歌の部分のレコーディングがおこなわれた。
忙しい収録の間をぬって、声優さんやスタッフの方に、収録に際してのお話を聞いてきたぞ。KOFファンは必見だ！

### 庵の心情を表した 切なげに響く もの悲しい メロディ…

1日目は、八神　庵役の安井邦彦さんの歌う『風のアレゴリー』の収録がおこなわれた。

少し緊張したような面持ちのスタッフに見守られ、スタジオの中に入る安井さん。生のギター1本で奏でられたもの悲しいメロディに、安井さん＝庵の切ないささやきのような声が重なる。庵の心情を表したような、庵ファンにとっては心に突きささるような曲だ。

何度か録り直しをし、収録を終えたばかりの安井さんに話を聞いた。

「ゲームミュージックとしては非常に異色な曲なので、KOFファンのみなさんの反応やいかに？　感想をいただけると嬉しいです。この曲はいく通りにも作れる中の1つの結果だと僕は思っています。できれば気軽に聴いてください。感情移入しすぎて暗くならないようにしてください（安井邦彦）」


スタッフの難しい注文も、難なくこなす栗栖さん

### スタッフも 巻きこんで 盛り上がりまくった 『チョイボンゲ音頭』

そしてその後、モンスター前塚さんが大阪での仕事を終えてやってきた。

前塚さん自ら作詞作曲を手がけたという『チョイボンゲ音頭』を披露。ひたすら明るく、楽しい曲だ。

ほぼ録り直しなしという感じで順調に収録は進んだのだが、途中で入る『合いの手』の収録になると、収録現場は一転して宴会場に早変わり。スタッフも巻きこんでの、大騒ぎになった。曲を聴けば、その時の現場の楽しい状況が目に浮かぶはず。

収録は深夜まで続き、浮かれた夜はふけていった…。

### 可愛い中にも 強さのある 聴いている方まで 元気になれる1曲！

明けて4日は、麻宮アテナ役の栗栖ゆきなさんが歌う、『サイコソルジャー'97 REMIX』の収録。

栗栖さんも最初は緊張していたようだが、慣れてくると張りのある伸びやかな声を披露。難しいリズムも見事にこなし、可愛い中にも強さを感じる、栗栖さんらしいアテナの歌になった。

「今回の曲はアレンジが変わっていて、まったく別の曲になっているので、他の方が歌ったものを意識せず、自分なりに歌えました。歯切れのいいリズムの元気が出るような曲なので、これを聴いて元気になってください。本当にノリがいいので、何度も聴いてください（栗栖ゆきな）」

スタッフ一同、とても力の入っている『KOF'97アレンジサウンドトラックス』。聴きごたえのある1枚であること間違いなしなので、KOFファンならずとも、ぜひ聴いてみよう！


真剣な表情で、一生懸命歌う栗栖さん。できは当然バッチリだ

### 作曲者コメント

今回のKOF'97は、企画側から「大会色を出したい」という前提があり、じゃあ曲の方もステージごとにその開催地の国柄を出そうということで、大会、キャラ、ストーリーの3つを柱にして作曲しました。'97はゲームのスケールも大きく、その結果オリジナルではSNK最高の曲数になりました。個人的には、もっと曲があってもよかったかなとも思うんですが（笑）。

今回はアレンジサウンドトラックスなんですが、やっぱりオリジナルのイメージが強いと思うし、さらにユーザーの中で曲が進化している。アレンジCDでは、僕らの中ではこの曲はこう育ちました、というのを聴いてもらえたらいいなと思います。

今回は僕自身がかなりこだわって、僕の方から作曲させて欲しいといってやらせてもらったんです。スケジュール的にもきつく、かなり大変だったんですが、それでも絶対にいやにはなりませんでした。本当に満足できるものができたと思うので、みなさん聴いてください。

少し外れますが、'96の時にお手紙をくださった方がいて、すごく嬉しかったんです。どうもありがとうございます。全然お返事を書けなくてすみませんが、これからもよろしくお願いします。

（SNK新世界楽曲雑技団　SHA-V氏）

# ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ラジオドラマ 激突編 収録インタビュー

現在、大好評放送中の『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97ラジオドラマ激突編』、みんな聴いてるかな？

去る8月、東京某所にておこなわれたこのドラマの収録現場におじゃましてきたぞ。KOF'97ファンは注目だ！

## KOFファン必聴のラジオドラマの裏側公開



全員そろって1枚！　左上は演出の千葉氏、左中は脚本の滝本氏だ

去る8月2日、東京某所にて『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97ラジオドラマ激突編』の収録がおこなわれた。

いつも通りの和気あいあいとした雰囲気の中、しっかりと組まれたスケジュール通りに、収録は順調に進められていった。

今回のドラマはDJステーションの時とは一転してシリアスな流れなので、演じる声優さんたちもどこか緊張気味。優しくも厳しい、演出の千葉氏の指示のもと、台本に走らせる目も真剣そのものだった。

今回の収録も、スタジオの真ん中にマイクを3本立てて、そのまわりを声優が動きながらしゃべるという録り方。KOF'96やサムライなどで慣れている人は戸惑いなく演っているようだったが、今回初参加の人はかなり戸惑っていたようだった。それでもやっぱりそこはプロ。戸惑いを感じさせない見事な演技を披露していたぞ。

収録が進むにつれ、声優さんたちも徐々にコツをつかんでいったようで、1話の収録にかかる時間がどんどん短縮されていった。最終話の収録になると、1時間もかからなかったほどだ。おかげで、予定時間よりもかなり早い時間に、収録は無事終了した。

千葉氏の名指導のもと、素晴らしいできあがりになった『KOF'97激突編』。一聴の価値があるものなので、ファンは要チェックだ！

### 声優からのメッセージ

たて続けにおこなわれた収録の合間をぬって、ラジオドラマに出演した声優さんたちにコメントをもらってきた。疲れを微塵も見せず、みなさん笑顔で快く答えてくれたぞ。

①収録を終えた感想は？
②このドラマの聞きどころは？
③ファンの方へのメッセージ

### 石井康嗣（いしい こうじ）



①実際に動きながら録ったんですが、慣れていないのでうまくできたか不安です。まわりに迷惑かけていないかどうか…。でもKOF初参加で、選ばれた人の中に入れるのは光栄ですね。

②ゲームの中での山崎の声は基本的に笑い声をベースに作っているので、しゃべったらどうなるかという部分を聞いてください。

③僕自身は最初に山崎を演った時、変わったことをしたつもりはなく、自分の中のチンピラ性を出したつもりだったのですが、受け入れてもらって非常に嬉しいです。KOFへの参加も期待していなかったので、喜びもひとしおです。ありがとうございます。ただただ聴いてください。

### 生駒治美（いこま はるみ）



①マリーはKOFは初めてなんですが、まわりが濃すぎて、これはマリーちゃんかわいそうかなと思いましたね（笑）。あとは臨場感を出すため、スタジオの中をぐるぐるまわるのが大変でした。雰囲気は出るんだけど。今回は舞とのからみだけだったので、おとなしくやらせていただきました。

②マリーちゃんが過去を語ってしまうシーンがありますので、じっくり聞いてください。

③やったぜ、KOF初参加でーす（笑）！　いろんな方がいて、変な方ばかりだと思うんですけど、それになじめるようになりたいです（笑）。このドラマを聞きながら、RBSのマリーちゃんの歌を一緒に聞いてください。

### 小島朋子（こじま ともこ）



①今回のアフレコはマイクの移動が少なく、落ち着いてできました。最初はすごく緊張してたんですが、録っているうちにまわりの方がアドリブとか入れて笑わせてくれたりして、緊張せずにできました。今回の京は庵を助けにいくみたいな感じなので、私の方を向いてもらえればいいな、なんていうのが伝わるとうれしいです。

②京と2人で横浜にいくシーンがあるんですが、そこのぼんやりしている京がポイント。笑えます。

③このドラマを聞いて、「いいなー、ユキちゃん」と思う方もたくさんいらっしゃると思いますが、ユキになったつもりで、一緒に横浜にいってる気分になってくれたらうれしいです。

## 子安武人（こやすたけひと）



①真吾はまったく普通の高校生で、強くもなくへなちょこですけれど、気取ることなくナチュラルに演れるので楽しいです。好きなように、のびのびと演らせてもらってます。僕はネオジオのロムを持ってるんで、KOFはこれから気合い入れてやりたいですね。

②KOFは尋常じゃない人間の集まりで、真吾は浮いてるけど、その浮いてるのがいい。『何でこいつがKOFにいるんだ』と思われればOKです。

③KOFを初めてやる人は、とにかく真吾を使え！ いつもKOFやってる人も、たまには真吾を使おう！ 最終的に、みんな真吾使いになれ！ 真吾を使って、初めて'97だ!!

## 斎藤亜紀子（さいとうあきこ）



①ちづるはよくしゃべるようになり、キャラクターの性格がどんどん分かるようになったので、演じやすくなりました。闘うシーンでは他のみなさんの気迫が伝わってきて、1人でゲームの声を録る時よりも演りやすかったです。ちづるの言葉使いが古風なのと、私のしゃべり方のせいで、つい台詞が平坦になってしまうのが悩みの種なんですが…。

②予告編で、初めておちゃらけた感じのちづるを演ったんですが、初めてちづるらしくないところが出ていました。

③ネオジオフリークの前回の人気投票で、ちづるはぎりぎり21位だったんですけど、次回は20位以内に入れるよう、これからも応援してください。

## 曽木亜古弥（そぎあこや）



①何だかすごく緊張しました。コメディも楽しいけど、シリアスはひきしまるようで、ピリッとしていい感じです。お仲間が増えて嬉しいし、ユキちゃんとかはけっこう天然ボケなところもあって（笑）。ドラマもよく書かれていると思うので、どこを取っても楽しめる作品だと思います。

②舞が1人でよっぱらったふりして敵を倒したり、敵のところに侵入するシーンがあるんですが、ほとんど1人でしゃべっているので、おもしろくできていればいいなぁ…。

③3枚目の舞ちゃんと2枚目の舞ちゃん、どっちが好きですか（笑）？ ぜひ、みなさんのご意見を聞かせてください。

## 野中政宏（のなかまさひろ）



①今回のドラマの自分のテーマは『苦悩する京』です。宿命を受け入れるかどうか、葛藤している京。勝手知ったるメンバーが多いんですが、今回初めて一緒にさせてもらう方もいて、いつもよりも緊張感があるのもいいですね。特に演出の千葉さんは、会って3秒で心の師と仰いでいますので、今回一緒に仕事させていただいて、すごく楽しみにしていた分、緊張もしました。

②京が葛藤する中で、だんだん前向きになっていくんですが、その微妙な変化を感じてもらえれば嬉しいです。

③今回の『激突編』と次回『宿命編』の2本合わせて、気合い入れて演ろうと思っていますので、ぜひ聞いてください。

## モンスター前塚（モンスターまえつか）



①今回はシリアスなので、チョイは憩いの1ページ。休憩時間中の漫才のような感じ。チョイは笑わせる美学があるので、演っていて楽しいです。紅丸だとそうはいきませんからね（笑）。

②チョイを演る時、前よりもバカになろうとするんですが、変化があったかどうか自分でも分からない。その辺のところを聴いて欲しいですね。あと、前回もあったけれど、野中さん、子安さんとの絡みで『いかにもタコにもフグにも』という5段活用の変化があるんですが、あれが命です。

③今回、子安さんとは初めて絡んだんですが、真吾は京をおびやかすほどの人気が出そうなキャラですね。チョイもよろしく（笑）。

## 安井邦彦（やすいくにひこ）



①今回の庵は暴走がメインで、今や人間から別のものになろうとしているみたいですが、時折人間らしさが戻ったりして、その微妙な頃合をいかにつかむか、というのがポイントでしたね。演出の千葉さんを信じて演じました。

②僕なりに、また限界に挑戦しました（笑）。動きながら演じているから、ゲームよりもすごいかも…？ いかに狂った感じが出せるかにかけているんですが、まわりを気にしながら思いきり狂うのも難しいですね。狂った感じの庵を演るのは大変でした（笑）。

③あとは聴くみなさんに託すだけで、いうことは何もありません。ドラマを聴いてもらって、それを託すだけです。

制作者インタビュー

## 千葉繁（ちばしげる）（演出）

KOFは去年もやったので、気心の知れてるメンバーでしたね。

僕は声優さんに実際に動いてもらうという演出方法をやっているんですが、最初はとまどわれたけど、今回は慣れたのかスムーズでした。みんな前向きにやってくれてますしね。

KOFの声優さんは関西の方が多くて、せっかく関西からわざわざきてもらっているんだし、KOF関西弁バージョンとかの企画を立てられないかな、と思ってます（笑）。キャラを関西弁でというのが無理なら、闘う場所が関西だったりして、後ろで騒いでいるオヤジが関西弁しゃべってたりとかね（笑）。

KOFシリーズはこれまでに全部で12話やっているんですが、僕自身がお笑い路線が好きなので、どこかでお笑いに走りたいような…（笑）。

声優さんに動いてもらうやり方というのは、僕はもともと映画の演出などをやっていて、空間を演出したいというのがあるんですよ。空間の中に役者さんがいて、それを演出するというか。

それに、せっかくステレオで録っているんだから、やっぱり音の移動がなきゃ。左右から同じ音が聞こえてくるなら、モノラルでもいいわけですよ。空間的な広がりを楽しんでもらいたいので、できればヘッドホンで聴いて欲しいです。とにかく、聴いてください。



名指導があってこそ名ドラマが生まれる











# ROUND TRIP RV

TM
©SNK 1997

## 本格的レースゲームシステムを一挙公開!!

SNK
業務用HN64 9月上旬発売予定/価格未定
家庭用ROM
家庭用CD
SS
PS
容量未定
レース

夏休みも終わって、みんな勉強してるか〜い？　疲れた頭をいやすには、スカッと爽快なゲームが１番！

もうすぐ発売される、ハイパーネオジオ64ソフト第１弾『ラウンドトリップRV』は、爽快な気分になれることうけあいなレースゲーム。今回は、そのシステムを一挙に公開するぞ！

## システム紹介

### 基本操作

基本操作は、他のよくあるレースゲームと同じ。ハンドルは左右旋回で車のコーナリング操作、アクセルは踏みこんで加速操作、ブレーキペダルは踏みこんでブレーキング操作をおこなう。シフトレバーはMT時のみ使用し、下に押し下げるとシフトアップ、上に押し上げるとシフトダウンする。

選択画面での基本操作は、ハンドルを左右にまわして項目の選択をおこない、アクセルペダルを踏みこんで決定する。

また、特殊操作として、スタート時にブレーキペダルを踏んだ状態で、エンジンの回転数を最大トルク（レッドゾーン直前）に合わせて、スタートのタイムカウントが０になった瞬間にブレーキペダルを離すと、ロケットスタートができる。しかし、タイミングを誤ってスタートに失敗すると、大幅に時間をロスしてしまうので、タイミングに注意してうまく活用しよう。



基本操作は画面に表示される

### トランスミッションタイプ

自分のレベルに合わせて、3タイプのトランスミッションから好きなタイプを選べる。

①MT（上級者向け）
5速のマニュアルトランスミッション。

②AT（初級者向け）
4速のオートマチックトランスミッション。

③AT2（超初級者向け）
4速のオートマチックトランスミッションで、オートブレーキ仕様により、コーナーなどで自動的にシフトダウンをおこない、車輌のスピードを減速する。ただし、最高速度、ドリフト性能などの基本性能が他のトランスミッションより若干おとるようになってしまい、自分の画面のトランスミッションタイプの表示部分や、対戦相手の画面に映る自車の上部分に、初心者マークが表示されてしまうぞ。



自分にあったものを選ぼう

### 視点・BGM切り替え

ゲーム中の気分に合わせて、どちらもリアルタイムに切り替えられるぞ。

視点は、筐体の『CHANGE VIEW』ボタンで切り替えられ、Aは『ビハインド・ビュー（車の後ろにカメラを設置した視点）』、Bは『ドライバーズ・ビュー（車中から見た視点）』に対応している。

BGMは、筐体の『SELECT BGM』の1〜3ボタンを押すことで3曲の中から好きなものを選べ、4ボタンを押すとBGMが消え、エンジン音や効果音のみで楽しむことができる。

## 画面表示



画面表示を把握すれば、上達も早いぞ！

①ラップタイム：現在走っているラップタイムと、過去の周回のラップタイム表示。
②レーダー：自車の番号を中央に固定して、近くに存在する車輌をマークで表すもの。対向車が近づくと、枠が明滅して知らせる。
③ラジオパネル：BGMを変更した際に画面に表示され、曲名を知らせるもの。一定時間表示すると消える。
④残りタイム：ゲームの残り時間を表す。チェックポイントを通過すると、タイムが更新される。
⑤トップ車輌との距離：先頭の車輌との距離を、リアルタイムで表示。
⑥順位：分母はレースに参加している台数、分子は自分の順位。
⑦マップ：コースの全体図と、自分や他の車がどの辺を走っているかをリアルタイムで表示。
⑧スピードメーター：現在の速度。
⑨タコメーター：現在のエンジン回転数をアナログメーターで表示。
⑩シフト表示：自車のトランスミッションのタイプと、現在何速目かを表示。

※画面写真及びシステム内容は開発中のものです。

## 車のボディパターン

使用する車には、市販ノーマルとカスタマイズ風の2つのボディパターンと、それぞれに4色のカラーバリエーションがある。トランスミッション選択時に、シフトレバーの上下で切り替えられるぞ。

# ゲームモード

### チャンピオンシップ

1人プレイ用モード。必ず初級からスタートし、ゴールインすればその順位のまま、次のコースに挑戦できる。

上級コースを1位でゴールインすれば優勝となり、エンディングを迎えられる。

●レース参加台数／ゲームスタート時の順位
→8台／8位
●各コースの周回数
→初級、中級、上級ともに1周

### トライアル

1人プレイ用モード。プレイヤーが選んだ任意のコースで、規定周回数を走破するもの。レース終了後に、タイムやプレイヤーの走り方などをトータルで評価する『レベルランキング』が表示される。

一定以上の『レベルランキング』を獲得すると、エンディングになる。『レベルランキング』は、ゴールインしなかった時も表示される。

●レース参加台数／ゲームスタート時の順位
→8台／8位
●各コースの周回数
→初級＝3周
中級＝3周
上級＝2周
※店舗によって異なる場合もある。

### 対戦トライアル

2〜4人プレイ用モードだが、基本的には1人用のトライアルと同じルールだ。

通信対戦は最大4人まで可能で、順位もその中で争われる。COMカー（おじゃまカー）は常に4台がコース上を走行する。

『レベルランキング』は、このモードでも表示される。

●走行台数／ゲームスタート時の順位
→6〜8台／2〜4位
●各コースの周回数
→初級、中級、上級ともに2周
※店舗によって異なる場合もある。

どのモードを選んでも、コース内のチェックポイントを通過するたびに、エクステンドタイムが加算される。タイムオーバーになると、ゲームオーバーとなる。



自分のレベルが分かるぞ！

## タイムアタックモード

トランスミッションセレクトの画面上で、『トライアルモード』と『対戦トライアルモード』を選択した場合のみ、スタートボタンを押したままペダルで決定すると、『タイムアタックモード』へ入ることができる。

『タイムアタックモード』になると、コース上に登場するすべてのCOMカーが出現しなくなり、誰にもジャマされずに純粋にタイムだけを競うことができるのだ。

ただし、ランキング表示時には、記録の横に『タイムアタックモード』で出したものだという専用のマーク（時計の形）が表示される。

# コース紹介

用意されているコースは、全部で3種類。隠しコースなどは一切ない。

このゲームの最大の特徴は、『往復路』だということ。1レースの中でいきと帰りで違う楽しみがあったり、同一コース上を走る対向車をよけたりするスリルも味わえるぞ。

### 初級コース

アメリカ（AMERICA）
全長：4千189m
高低差：49m
特徴：スタート地点は、ヨットの並ぶ桟橋に停泊する船の上。右手に広がる西海岸の浜辺。路面電車の走るサンフランシスコの長い坂道。トンネルを抜けると、グランドキャニオンの赤い砂漠が広がる。

道幅も比較的広く、ショートカットできるポイントも多い。また、コースの両端にあるターニングポイントは、段差のある一方通行になっており、初心者でも簡単にターンできるようになっている。



初心者にやさしいコースだ


さわやかな街並みを走り抜けろ！

### 中級コース

アジア（ASIA）
全長：4千475m
高低差：18m
特徴：スタート地点は、町外れにある地下の駐車場。トンネルを抜けるとシンガポールの近代的な街並み。そこから一転、マレーシア密林地帯の分岐を分かれて進む。川を突っ切ると、タイの寺院を眺めながらぐるりとまわる。

オフロードがメインのコースで、ジャングル地帯の分岐点では、落石地帯と倒木地帯がある。ターニングポイントは段差がなく、どちらからでも進入することができるので、対向車との衝突をさけながらターンしなければならない。



ちょっと難しくなってるぞ


オフロード好きにはオススメ

### 上級コース

ヨーロッパ（EUROPE）
全長：5千427m
高低差：92・8m
特徴：スタート地点は、スイスアルプスの田舎町。馬や羊を放し飼いにする牧歌的な田舎道。ふもとから山に入るにしたがい、次第に雪深くなっていく。アップダウンを越え、古城のトンネルを抜けると、広々とした展望台に出る。

雪道に入ると、道幅は狭く、アップダウンもきつくなる。そして路面は滑るので、非常に高難度になっている。ターニングポイントは広場になっていて、スピンターンをうまくおこなえば、タイムがかなり短縮できる。



腕に自信のある人向けのコース


滑る路面に気をつけて走ろう！

## アイコン

レース中、コースの状況を逐一プレイヤーに知らせる各種のアイコンを、ここで紹介しよう。

〈ナビゲーターアイコン〉

- 左カーブ接近！
- 右カーブ接近！
- 左S字カーブ接近！
- 右S字カーブ接近！
- クランク接近！
- 分岐路接近！
- S字分岐路接近！
- ジャンプポイント接近！
- その他の注意！（岩、倒木などの障害）
- 折り返し地点接近！
- Uターンしろ!
- Uターンポイント接近！

〈シフトチェンジアイコン〉

MT使用時のみ、トランスミッションのポジションが変わるたびに、その数字がナビゲーターアイコンと同じ位置に表示される。

〈車輛マーカー〉

画面上に見えるライバルカー（COMカー含む）の上に、常に表示される。これを見るとそれが誰の車かが分かり、また対向車が近づいてきた時などに、迅速にその存在を察知できる。

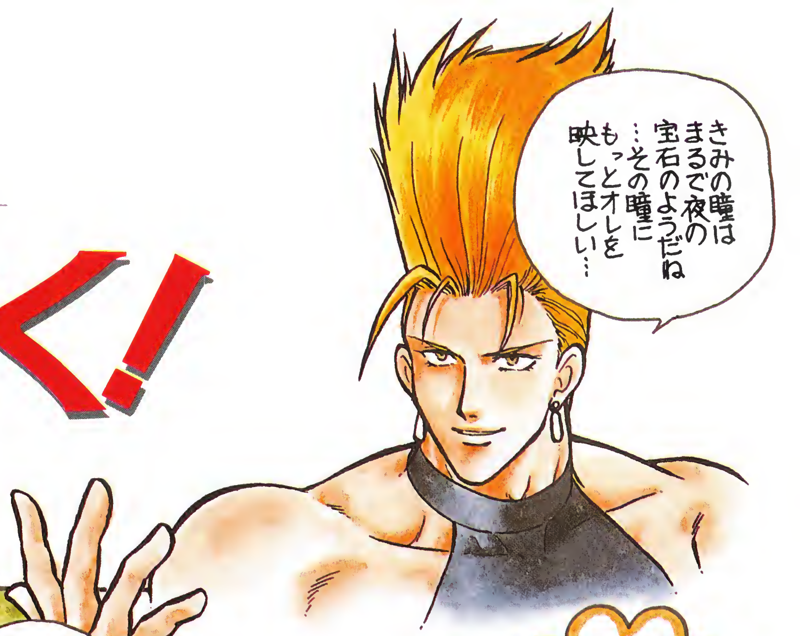
また、AT2を選んでいる車には、カーナンバーを示すアイコンとともに、初心者マークのアイコンも表示される。

その後の狼炎チーム

# 三匹が行く!

作・画/坂本みのる









おおっ!? 石化してるぜ
RPGっぽいな
バカめ
クククク…
きんのはり
すと〜ん紅丸
ハッハッハッハッハッハ…
ハッハッハッ
情け容赦のない高笑いはやめろおっ!!
なんてことだ オーマイゴッドだぜ
フウゥ…
このオレの魅力が理解できないなんて…それこそがきみの最大の不幸だぜレディー?
おまえ病気じゃねえの?
まあいいさ いつかきみにもわかるはずさ
そしたらオレとチーム組もうぜ
女の子なら援護しまくっちゃうよ オレさまは
じゃあなっ!!
合言葉はセーキュッ!!
変な人…あなたの友達?
以前のチームメイトだ ただそれだけだ ほんとだ!
しかし…つぎつぎいろんなヤツが来やがるぜ
もう誰も来ねえだろうな
——そのころ中国では…
どないしたんやアテナ?
……!? 邪悪な気配を感じるわ…
来月号も読んでネ♡

ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

# 通信販売コーナー

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（ネオジオCD版）

### KOF'97 CDソフト、攻略ビデオ予約開始！



写真はROM版のものです。

発売日:10月30日
価格:7,140円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:NCD-KOF97
予約締切日：9月22日（消印有効）

予約商品を他の商品と一緒にお申し込みになる場合、発送時期の関係により送料は別途になりますので、お間違えのないようお願い致します。
なお、商品の発送は発売日より2、3日後になります。

## THE KING OF FIGHTERS '97 スーパーコレクターズビデオ

KOF'97の攻略ビデオがついに発売！　攻略はもちろん国内NO.1のネオジオフリーク攻略陣によるもの。ゲームオリジナル声優陣のナビゲーションに乗せて、魅せる内容にこだわったスーパーコレクターズビデオ堂々登場！
予約特典として、B2サイズの特製オリジナルポスターがつくゾ！

### ビデオ、LD同時発売

どちらのタイプか必ず明記してください。

発売日:10月17日
価格:各4,893円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:VI-KOF97
予約締切日：9月17日（消印有効）



## KOF'97 マスコットキーホルダー

価格:3,675円
送料:E（送料一覧表参照）
商品番号:MK-KOF-01
15種類1セット

## KOF'97 ぬいぐるみ



Aタイプ：草薙　京、矢吹真吾、椎拳崇、シェルミー、ブルー・マリー

Bタイプ：八神　庵、七枷　社、クリス、不知火　舞、麻宮アテナ

どちらのタイプか必ず明記してください。

価格各:3,675円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:NU-KOF-01
5種類1セット



## B・O・F マスコットキーホルダー

価格:1,575円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:MK-BOF-01
5種類1セット

### 申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振って下さい。

ここに掲載されている商品の販売期間は10月8日までです（予約受付中のものは、各商品の予約締切日）。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

## ハード・周辺機器

●NEO・GEOCDZ
在庫僅少
価格：20、790円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：H - NCZ - 03

●NEO・GEOCD
価格：34、440円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：H - NC - 02

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード 3 機種とも使用可能
価格：1、890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-02
　ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード 3 機種とも使用可能
価格：4、095円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-03
　ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

●RFコンバーター
※ハード 3 機種とも使用可能
価格：2、730円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNV-01
　ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード 3 機種とも使用可能
価格：2、310円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CAB-01
　21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1、260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-SAV-01
　音声端子が 2 つとビデオ端子が 1 つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD, CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード 3 機種とも使用可能
価格：1、260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA - MAV - 02
　音声端子が 1 つとビデオ端子が 1 つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格：3、675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-02
　ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格：3、675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-03
　ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

## サムライスピリッツ タペストリー



5 種類 1 セット
※閑丸のみ別サイズ

価格:3、150円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:TP-SAM-01
サイズ:A 2（594㎜×420㎜）

## ネオジオウォッチセレクション

③KOF
④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ
希望の番号を必ず明記してください。




①番と②番は売り切れです。

価格:各1、995円
送料:E（送料一覧表参照）
商品番号:WA-NG-01

## ネオジオステッカー



KOF 2 枚、餓狼 3 枚の 5 枚 1 セット。

価格:2、310円
送料:C（送料一覧表参照）
商品番号:ST-NG-01
サイズ:タテ15㎝×ヨコ 7 ㎝

## 龍虎フィギュア




10体 1 セット

価格:2、100円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:F-RYU-01

### ナコルルコスチューム



上着、ズボン、リボン、手甲、帯の 5 点セット。

価格:52、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L
（希望サイズを必ず明記）
※チチウシは含まれておりません。

### リムルルコスチューム



上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の 5 点セット。

価格:52、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
（希望サイズを必ず明記）

### キャラクターシューズ



●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02
価格:15、750円
送料:F（送料一覧表参照）
サイズ:23．5 ㎝・24．5 ㎝
（希望サイズを必ず明記）

### テリーキャップ




フリーサイズ
価格:3、990円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:CP-TER-01

### 草薙　京ジャケット

価格:36、540円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

### 草薙　京グローブ'96



フリーサイズ
価格:10、290円
送料:E（送料一覧表参照）
商品番号:G-KYO-01

### 草薙　京ピンバッチセット'96



価格:1、050円
送料:B（送料一覧表参照）
商品番号:B-KYO-01

### 八神　庵ジャケット



価格:31、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:J-IOR-02
サイズ:L・XL
（希望サイズを必ず明記）

### 八神　庵ロングシャツ

価格:20、790円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

## 送料（手数料）一覧表

A=いくつでも100円
B=いくつでも300円
C=1 セット100円、2 セット以上200円
D=2 セットまで500円、3 セット以上800円
E=1 セット500円、2 セット以上900円
F=1 セット1、000円、2 セット以上1、500円
G=1 セットにつき1、000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意下さい。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1 番高い送料のみで結構です。

## 通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は 2 ～ 3 日、郵便振替では 5 ～ 6 日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、 2 ～ 4 週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで。
**【通販専用電話番号】☎03-5395-6776　ネオジオフリークサービス部**
受付け時間　PM 1：00～PM 8：00（月～金）



※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。　※在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

# 最新音楽 CD&VIDEO

## CD 大人気のKOF'97ついにアレンジ登場!!




**THE KING OF FIGHTERS'97**
**-Arrange Sound Trax-**
**SNK新世界楽曲雑技団**

●9月19日発売
¥2,548円
CD:PCCB-00279
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典／特製CTインデックス

みんな、KOF'97はプレイしてるかな？ オリジナルCDが発売されてから1ヵ月、ついにアレンジCDが登場するぞ！

今年でもう4年目のKOF。アレンジCDも4枚目になるんだけど、毎年毎年「よくぞここまで！」というほどパワーアップし続けていて、とどまるところを知らない感じ。ファンのみんなの応援あってこそなんだけどね。そして当然、今年のCDも聴きごたえばっちりだ！

作り手側もこだわって作った曲の数々、これを聴かずしてKOFは語れないぞ。さぁみんな、CD店へGO!!

### ディレクターノーツ

今年もやってきました『KOF'97』アレンジサウンドトラックス。

厳選されたキャラクターやチームテーマのアレンジをはじめ、'97年アテナ役の栗栖ゆきなちゃんが歌う『サイコソルジャー'97 Remix』、そしてCDオリジナルの八神庵ボーカル曲を収録。今回はアンプラグドVer.として、Guitarをバックに庵が静かに歌い上げます。

またボーナストラックでは、一部に熱狂的ファンを持つチョイの『チョイボンゲ音頭』を収録。非常に聴きごたえのある内容になっています。

そもそもアレンジアルバムは、新世界楽曲雑技団がゲームのハードの制約の中で（それは容量や音色といったさまざまな制約があるのですが）伝えきれなかった想い、たとえば彼らが初めてそのゲームのストーリー設定や世界観、キャラクターに触れた時に表現したかったこと、彼ら自身が感じたことなど、そんな一つ一つの想いを真摯な姿勢で音符の中に詰めこんでいった、いわばイメージ的にはオリジナルよりさらにゲームに近いアルバムです。

原体験のない分、戸惑うかもしれませんが、ぜひそんな新世界の心の声を聴いてみてください。

これからも、キャラクターともども新世界を応援してください。

## CD KOF'97の実像に迫るファン注目の物語!!

大人気のKOF'97が、待望のドラマCDになってついに登場！

現在、絶賛放送中のラジオドラマも、みんなちゃんとチェックしてるかな？ ずっと聴いてる人も聴けない人も、このCDさえあれば、すべての話がチェックできるよ。

暴走する庵、対峙する京、それを取り巻く人々…。KOF'97の実像に迫るこのドラマCD、これはもう聴くしかないぞ！

さらにこのCDは、10月に放送される『宿命編』へと続くのだ。どちらも要チェックだね！

### CAST

草薙 京／野中政宏
八神 庵／安井邦彦
神楽ちづる／斎藤亜紀子
山崎竜二／石井康嗣
矢吹真吾／子安武人
ユキ／小島朋子
チョイ・ボンゲ／モンスター前塚
ブルー・マリー／生駒治美
不知火 舞／曽木亜古弥
男A／船戸健行
男B／加藤雅也
男C／松田健浩
男D／真砂勝美
ナレーション／大塚明夫
演出／千葉 繁

### ディレクターノーツ

今回の『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〜激突編〜ドラマCD』は、先日SNKのオーディションで募集しました草薙 京の恋人役、ユキが登場します。ユキを演じるのは、みごとグランプリを受賞した小島朋子。そして、京の弟子の矢吹真吾（声優：子安武人）も登場。ますます盛り上がっています！

今回の『激突編』は、オロチの血に操られ、自分自身との闘いに苦しむ八神 庵と、草薙 京との宿命的な闘い。

そして、ストーリーは11月7日発売の『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〜宿命編〜ドラマCD』へと続きます。

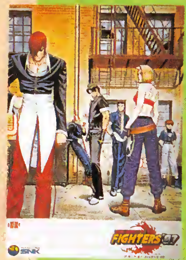
壮大なスケールが広がる、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〜激突編〜ドラマCD』、そして『宿命編』。ご期待ください!!

**THE KING OF FIGHTERS'97**
**ドラマCD〜激突編〜**
**SNK**




●10月1日発売
¥2,548円
CD:PCCB-00281
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

# NEO・GEO FREAK
# 読者プレゼントコーナー



1 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ポスター／5名(SNK)



2 マキシマムフォース トランクス／5名(SNK)



3 こうすれば キミにも ゲームソフトが つくれる!／5名(山下出版)



4 栗栖ゆきなサイン色紙／3名



5 SNK Characters Sounds Collection Vol. 1 草薙 京／3名(サイトロン&アート)



6 サイトロン特製オリジナルCDポーチ／5名(サイトロン&アート)



7 電流イライラ棒 クリアカードセット／1名(ザウルス)



8 WORLD HEROES PERFEDT サターン版 ポスター／3名(ADK)

## 月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海






## 応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切りは10月9日必着。発表は12月号(11月9日発売)誌上。

## ネオジオフリーク8月号プレゼント当選者発表

**①サムライスピリッツ天草降臨 ナコルルステッカー**
木村克行・島根県／山田靖・兵庫県／阪口裕一・和歌山県／高山瞬・埼玉県／福重博文・沖縄県／広橋展幸・愛媛県／大嶋清太・神奈川県／北村純也・岩手県／坂本敦志・三重県／薬師雅幸・兵庫県

**②真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ナコルル時計**
野中宏樹・千葉県／荒井剛・埼玉県／大森聡・神奈川県

**③リアルバウト餓狼伝説スペシャル不知火 舞等身大ポスター**
高橋賢明・埼玉県／倉光健太・愛知県／大田優作・兵庫県／細田国雄・埼玉県／猪嶋由勝・兵庫県

**④サイトロンメディアホルダー**
秋山仁美・山口県／田中敏雄・長野県／垣内美・兵庫県／西原秀卓・奈良県／今井結規・香川県

**⑤野中政宏サイン色紙**
田代怜子・神奈川県／小山内美保・北海道／川井得代・長崎県／和田真琴・埼玉県／上田有香・奈良県

**⑥真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ネオジオCDソフト**
町原健太・茨城県／谷内義治・東京都／中垣文也・岐阜県／工藤充・青森県／松本潤・広島県

**⑦マジカルドロップIII スケジュールシール**
中林一也・大阪府／中田大輔・香川県／永山大輔・兵庫県／小林一雄・大阪府／吉植一貴・千葉県

**⑧マジカルドロップIII クリアファイル**
西山さつき・神奈川県／坂本一郎・三重県／青山大介・秋田県／京和樹・秋田県／竹中雅哉・兵庫県

以上のみなさん(敬称略)が当選です。おめでとうございます。

# NEO·GEO FREAK 11月号予告

次号は10月9日発売　定価590円（本体562円）

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
全キャラ対CPU戦攻略

## 幕末浪漫 月華の剣士
システム解説

## サムライスピリッツ～侍魂～
最新システム情報&画面公開

## パルスターブラスト
ステージ紹介

◆特集
**ネオジオハード&ソフト全国取扱店一覧**

◆キャラクターテキスト
**ブルー・マリー**
（餓狼伝説シリーズ&KOF'97）

◆ネオジオ・ボスキャラ列伝
**メモリー女王**
（ティンクルスタースプライツ）

◆声優連載コラム
**生駒治美～碧い砂時計**
**安井邦彦～遊びは終わりだ!!**
**野中政宏～へへ、燃えたろ？**

（内容は都合により変更になる場合があります）


NEO・GEO FREAK　10月号
第3巻第10号　通巻第29号
1997年10月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170　東京都豊島区東池袋3－7－9
出版営業TEL.03－5992－2051
広告営業TEL.03－5992－2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112　東京都文京区水道2－13－12 SKビル202
TEL.03－5395－6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●デスク／田原節子，新井正信，平田政憲
●編集スタッフ／片桐誠，稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，森さくら，片山恵子，大島ゆり子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，修羅騎士　鷹，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，DSP一たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟
●制作スタッフ／鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），根津修一，松永一美，村木哲雄，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN，小野真由美
●サービス部／脇田明美
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，印牧利昭，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，奥田雅弘，梶敏也，作花範男，中川真理子，宮崎有史，池田涼子，今村友信

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ


# 超！編集後記

●この夏のビッグニュース。①夏休みが1日取れた！　②編集部で高性能ビデオプリンタ購入（プリンパくん、さよなら！）。③夏になってからまだ1度も編集部を掃除してない。（勝俣）

●この夏は個人的犯罪を犯してしまった。りん様と一緒だったからイイか。ところで私は稲葉さんとラブラブではないです。いやん。わたしが♡なのはタツだもん。ロフト行くもん。（田原）

●お盆の深夜1時、電話が鳴る。「ネオジオフリークです」「あの、中ボス使用コマンドを…」…そりゃ、そんな時期のそんな時間にいる俺も悪いが。でも記事以外の質問は許して。（新井）

●某月某日。某所で雨宮塔子似の超ヒットなねーちゃんを発見。いや、天使とはあーゆー人のことを言うのかねぇ。精神が病んだら某所に行って、そのねーちゃんを見にいこうかなぁ。（平田）

●たばさぁ♡　私と貴女のけだるく、そして超過激ラブラブな日々を貴女は忘れてしまったというの？　私にあんな恥ずかしい事しておきながら…。ご主人に言いつけちゃうから♡（稲葉）

●ある朝、徹夜作業でふらつく体にムチを打ち、会社の近所のラジオ体操を見にいった。子供たちの天使のような囀りに、仕事で疲れきった心も癒されたことよ。次は運動会だな。（蒲地）

●心が病んだ時、ピカチュウをてのひらに乗せる。ほっぺたを光らせ「ピカチュウ～♡」と鳴くその姿はあたしの心のオアシス♡　もうすぐ等身大ぬいぐるみも出るし、即ゲットだぜ!!（林）

●今月姉が結婚するらしい。まあ結婚式なんて滅多にないことだし、『私を騙したのね！』と姉の旦那に詰め寄るぐらいのことはしなきゃね…。なんちて。とりあえず、おめでとう。（森）

●夏風邪が直んないよ～ん。休日出勤もしたし、お盆も働いたのに、病欠で±0…。とりあえず、田原様にもらった川チョコボのスミスグにクラウド乗っけて和んどくかな。うきゅ。（片山）

●「頭で考えるな、肌で摑め！」…名言だにゃあ。10月公開の『死亡遊戯』も観るぞぅ！　ホント10月はテコンドーの大会と、MADのライブがあるし年さえとらなきゃいい月だ…。（大島）

●超強いキャラを使っても、腕の差があれば負けることもある。だからって強キャラ使用全然OK、ってことにはならないと思う。いや自分がどうこうってのじゃなくてね。（ジェイケイ）

●'97の収録が終わったのね。あ～尽きるぅ～。もう死にそう。誰か助けてよ！　あ～愚痴はもういいや。明日は蟹スポ行って羽をのばすかな。ん～、対戦が楽しみだ。ではおやすみ。（鷹）

●ちょっとKOFの補足をするナリ。山崎の連続技はA級しか紹介してないけど、難易度が高くてできない人はしゃがみ弱パンチ数発から蛇使い中段につなげよう。お手軽です。（モリスケ）

●イエィ！　俺もピ～歳になっちまったい！　最近、肌のツヤが…。でも、1歳違いの人妻もいるしOKでしょ。ねぇ？　デスク♡　しか～し、今月は増刊進行！　苦しんでる？（ゆーち）

●パルスター2が楽しみ。スピードが速いといいにゃ。でも最近横シューやってないのでピンチ。「G」はちょっとね。ティアマットの卵は生まれず、源氏の鎧は盗めない。　（DSP）

●通信販売をいつもご利用いただき、ありがとうございます。少し時間がかかり、申し訳ありません。あ…お名前と住所に、ふりがなをふっていただけると大変嬉しいのですが♡　（脇田）

制作・編集：月刊ネオジオフリーク編集部　発行：株式会社　芸文社

月刊ネオジオフリーク10月号 KOF'97対人戦攻略&連続技
SNK公認 NEO・GEOオフィシャル情報誌
芸文社

月刊ネオジオフリーク
NEO・GEO FREAK
1997年10月号
1997年10月1日発行（毎月1回・1日発行）第3巻第10号 通巻29号
発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤 発行／株式会社 芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3－7－9 ☎03・5992・2051（営業）☎03・5395・6314（編集）
定価590YEN
［本体562yen］
芸文社










雑誌07225-10
T1107225100597